MEGAZIN

Letnik 3 številka 6-7, junij-julij 1995, cena 250 SIT

9 771318 204015

IGRICA MESECA
FULL-THROTTLE

Brutal
Virtual Pool
Flight Unlimited
Slipstream 5000
Deadalus Encounter
Super Street Fighter 2 Turbo



CD-ROMI: Dogs, Groiler, Viking Opera Guide, History of R'n'R, Red Shift, Prince

MEGAZINOV PRIMERJALNI CENIK


Stage diving
By
and
Sound
BY
Creative VoiceAssist, sistem za prepoznavanje govora
Creative TextAssist, sistem za pretvarjanje besedila v govor
(Creative, Sony in Mitsumi)
JEROVŠEK computers
DOMŽALE tel. (061) 714 975 faks (061) 714 790 Nova ulica 11
LJUBLJANA tel. (061) 185 16 66, računalniška trgovina BTC HALA D
KOPER tel. (066) 38 219 nova rač. trgovina OGRLICA Ferrarska 12
CREATIVE
CREATIVE LABS

Uvodnik **Boštjan Troha**

Komunicirajte!

Komunikacija med bralstvom in uredništvom je na skoraj vsakem dnevnem redu naših sestankov. Revija, ki želi biti dobra, mora komunicirati obojestransko. Ni dovolj le odliv informacij z naše strani, potrebujemo tudi priliv. Povedati je torej treba, kaj si v reviji želite vi. Ti podatki so zelo pomembni tako za nas in za razvoj revije, kakor tudi za bralke in bralce, saj je revija namenjena le vam.

Res je, da dobivamo ogromno pisem, vendar smo prepričani, da to ni niti delček vseh mnenj, ki jih imate o reviji. Prav zato smo že ob nastanku revije odprli konferenco Megazin na našem BBS-u (pokličite (061) 133 23 14; naročniki imajo precejšnje ugodnosti!), kamor vsak dan prispe več deset pisem. Da bi bila komunikacija še popolnejša, uvajamo tudi zasebno elektronsko pošto e-mail, tako da so naši sodelavci dostopni tudi na Internetu (**naslovi so v razpredelnici na strani 58**). Vabimo vas torej, da nam napišete pripombe o reviji (na primer, kaj si mislite o elektrosferi in dvostranskem prispevku o kiberpanku?) in skušali jih bomo upoštevati!

B.T.

Seznam oglaševalcev

Acolab Tec (Allendejeva 5, Lj, 061 1683 832)	54
Anni (Finžgarjeva 6, Lj, 061 1253 193)	3
Atlantis (Hajdrihova 28, Lj)	35
Avant (Pentorkova 83, 061 1521 653)	vloženka
Bazar (Vojkova 6), 065 25 003)	39
Cepin (Partizanska 23, 061 447 093)	26
Chipy (Podrožniška 3, Lj, 061 213 927)	58
Colby (Staneliče 3a, Lj, 061 50 133)	15
Comtron (Gregorčičeva 57, MB, 062 221 303)	16
C&C (Binska c. 35, Trzovica, 061 653 184)	23
Digi (Center Slovenijales)	39
Elektro (Blejska dobrava 124, 064 874 300)	10
Eurocom 2000 (Stegne 21, Lj, 061 1591 084)	1
Fractal (Masarykova 14, 061/1331 001)	51
Gekko (Stegne 25, Lj, 061 1599 650)	60
Infobia (Dunajska 120, Lj, 061 342 829)	42
IPC (Slovenska 25, MS, 069 31 217)	34
ITA Plus (Trubarjeva 14, 061 1312 033)	39
IT85	7
Jabelko (Ulica stare pravde 11, 061 1520 154)	14
Jerovšek (Domžale, Lj, 061 714 975)	2
KFM (Cesta VIII/1, Velenje, 063 856 134)	33
[illegible]	[illegible]
Manna (Keboljeva 11, Lj, 061 344 744)	11
Micropis (Aškerčeva 4/a, Žalec, 063/715 820)	36
MK Trg. (Miklošičeva 40, Lj, 061 311 150)	35
[illegible]	[illegible]
Moss (Viška 4, Lj, 061 267 748)	23
[illegible]	[illegible]
PBM (Prežakova 6, Lj, 061 313 151)	43
Pis Bled (Kumerdejeva 18, Bled, 064 76 170)	39
Professional (Stegne 10, Lj, 061 1592 804)	40
Quantum (Resljeva 21C, 061 1507 256)	45
[illegible]	5
Res (Slovenska 38, 061 210 671)	vloženka
Tivex (Zaleška 30, 061 1405 291)	33
Trend (Liškova 61, Velenje, 063 851 610)	41
Videotop (Loška 15, MB, 062 222 674)	35
Unistar (Slomškova 27/20, 061 1315 305)	56

Hardver | Softver | Oboje | [illegible]

Ustanovitelj in založnik
Pasadena d.o.o.

Direktor
Andrej Klemenc

Glavni in odgovorni urednik
Boštjan Troha

Urednik za igre
Andrej Bohinc

Člani uredništva
Miha Amon
Karmen Gold
Aleksander S. Hropot
Dalibor M. Jovanović
Rok Kočar
Aleš Petrič
Primož Skerl
Andrej Troha

Oblikovna zasnova revije
Boštjan Pirnat (Medija Desktop Design)

Naslovnica
Andrej Troha (Medija Desktop Design)

AD in oblikovalec
Bth

Marketing
Aleš Ferenc
tel. (061) 133 51 21
Tomaž Zajc
tel. (061) 131 44 00

Naročnine in prodaja
Maša Pentek
tel. (061) 133 23 23

Naslov uredništva
MEGAZIN
Celovška cesta 43
p.p. 354
61101 Ljubljana
tel. (061) 133 51 21
fax (061) 137 6 1
BBS (061) 133 23 14

Tisk
Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS za informiranje z dne 13.9.1993 št. 23/229-93 je Megazin uvrščen med proizvode informativnega značaja iz 13. točke tarifne številke zakona o prometnem davku, za katere se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.

Poštnina za naročnike plačana pri pošti 61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048

KAZALO

IGRA MESECA

Full Throttle 12

6:02 Se zbudil v kontejnerju
7:03 Zajtrkoval tekila s koruznimi kosmiči
9:31 Premlatil točajo
12:02 POKLICAL MAMO!
18:31 Izprašil hlače osemnajstim motoristom
23:59 Nehal igrati Full Throttle in se začel učiti matematiko... NOT!





OPISI IGER

Alex Dampier Pro Hockey 95 18
Brutal - Paws of Fury 25
Club Dead 27
Daedalus Encounter 24
Flight of the Amazon Queen 33
Flight Unlimited 20
Jump Raven 19
Marko Magic Football 37
Senta 30 16
Slipstream 5000 28
Super Street Fighter 2 Turbo 17
Virtual Pool 34
The Scottish Open: Virtual Golf 15

RESNI DEL

And Now... 58
Binarna Deponija 57
Elektrosfera 52
Grolier 95 41
Interactive ♀ 43
Kako sestavimo MM računalnik? (2) .. 46
Kolumna Mihe Kralja 55
MM Encyclopedia of Rock 'n' Roll 45
Multimedia Dogs 41
Multimedija za telebane (3) 56
Najpogostejše DOSove napake 50
Nekaj nasvetov za sestavljanje 49
Novice 40
Redshift 44
Šola Worda 6.0 (2) 54
Viking Opera Guide 42
Western Lawmen & Outlaws 44
Založelška zbirka za telebane 51

REŠITVE

Flight of the Amazon Queen 26
Full Throttle 22
Lost Eden 23

STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI

Cheat Metel 35
Cyberpunk 8
Elektrosfera 52
Kolumna Mihe Kralja 55
Lestvica 38
Nagradna igra 38
Napovedi 5
Predstavitev založnika: Codemasters 10
Primerjalni cenik 29
SOS register 39

NAPOVEDI

Pripravili: Andrej Bohinc, Dalibor M. Jovanovic in Primož Škerl

Qss

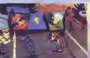
Klasičen sui dm ap noro premikanje ekraoa ba nane po 120 tolarjev gospoti Pocem ma vam rečemi Detajlou bo kot marelic ja ja tud muzka bo kul 486



minimum guspot mamo še pac čipou na zalogi Pa dojatik na koofe tudi boste rabu gospot veste bo treba dest šibat levo po ekranu Ja ja Izvajalec Light Shock.

Run Ball

Otpojka na šiflejne in sport to fas čaka u naši nofi igri Takole na nsak strani tva ikralca napijata šogo na truko stran mreže in jemleta energy truki dva igralca Sotnik namesto tocka daja energy U resnic ni mreže



ampak ena namen črta čes kateri se ne sme stopit Ko konc od igre se lahko prestop črta in prebuta nasprotnik Šogo poste napijali eokrat septempra Letos isto ot Lajt Šok.

Graffiti

Skupina italijanskih programerjev in artistov se je pred časom zbrala skupaj ob projektu Iron Assault ki so ga založili "don t compete" Devičniki. Železni Napad je našo sevljo sramežljivo obšel pa nič zato Špil je menda podn. Graffiti so se odločili, da bodo popravili okus z novo dirkačino zaenkrat še brez imena Italijani so se očitno zgledovali po mega uspešnicah Ridge Racer in podobnih v katerih Zahodnjaki že več kot leto in pol uživajo v igralnicah (glej Megazin September 94)

Špil ki se še kuha na počasnem ognju ima za cilj prisesti se na prestol k stari Virginovi uspešnici Nascar



Racing S strupenimi bolidi bomo dirkali le lastniki CD ROMov Menda še v tem stoletju

Strife

Medtem ko tovornjaki še odvažajo neprešteta trupla iz klasikov Doom in Heretic se njun stvaritelj id Software že pripravlja na novo ofenzivo Orožje s prve bojne črte se imenuje Strife. Temeljilo bo na enaki osnovi kot predhodnika z dodatkom pustolovščine igra



za bolj inteligentne se bo se vedno igrala v stopnjah ki pa se bodo združevale v veliko igralno površino Tako se bo vedno moč vrniti k neporabljeni zalogi orožja ali zdravil En glavnih ciljev avtorjev je tudi izboljšanje grafike "Zvezda danica ali leščerba v kanalizaciji?" bi se lahko vprašali pred izidom ki (po stari navadi) ni časovno opredeljen

Frankenstein: Through the Eyes of a Monster

Po filmu ki ga je bilo moč videti tudi v naših kino dvoranah bo na spored pozno poleti ali zgodaj jeseni



prišla tudi računalniška priredba starega klasika. V igri vas bo čakala vloga pošasti, ki tokrat ne bo sejala groze, temveč bo (nedolžna) žrtev neetičnih Frankensteinovih poizkusov. Ker bo imela pošast možgane mrtvega znanstvenika, se bo lahko izmikala vsem napadom in poizkušala najti svojo hčerko, katere spomin še tli v mrtvih možganih. Tako so si to zamislili v Interplayu, ki je poleg izračunanih slik v igro vrgel tudi Tima Curryja, ki je zaslovel v Rocky Horror Picture Showu.

Conquest of the New World

V svetu je očitno na pohodu recikliranje. Računalniška srenja namreč nobene teme ne spusti iz rok do konca prežvečene. Podobno se godi klasiku Colonization, ki ga je v precep vzel Interplay. Možje bočejo namreč dokazati, da se da odlično igro naredi-



ti tudi z odlično grafiko in ekstatičnim zvokom. Poleg stare Microprosove ideje bo tu torej nov prikaz v slogu SimCity 2000 ali Populous, vsi predmeti pa bodo tudi metali sence. Kljub trgovski naravnanosti igre bo možen tudi poseg v bitke, ki se bodo odvijale na terenu, podobnemu šahovskemu. Možna bo tudi modemska povezava igralcev, ki pa bodo ob telefonu morali čepeti do poznega poletja. Šele takrat se bo Conquest odkrila tržišču.

Elizabeth I.

Firma Ascon bo konec poletja ponudila trgu tisto, kar pogreša že dolgo, dolgo časa: vonj neukročenega oceana in smodnika. Po Microprosovih Piratesi bo to ena redkih iger (če izvzamemo vse neuspele poizkuse), ki se bo ukvarjala poleg trgovanja še z ropanjem trgovske mornarice in plašenjem nedolžnih civilistov. Lahko se bo najemalo nove posadke, grozilo guvernerjem, sidro pa boste lahko vrgli v 12 pristaniščih in razbojniških špelunkah ter pretovarjali 15 vrst blaga.

Pole Position

Ista firma bo v približno istem času prižgala zeleno luč tudi za igro, ki bo zibka za bodoče Senne in Schumacherje. Z lastnim znanjem, zvezami in denarjem se boste morali uveljaviti v noro hitrem svetu formule 1. Kot v vsaki dobri gospodarski simulaciji bo najprej potrebno poskrbeti za stalen vir denarja pri sponzorjih. Pred postavitvijo bolida na dirkališče bo še veliko prekopicevanja možganov pri iskanju mehanikov, voznikov in ostalih ljudi (stvari), ki so potrebni v najhitrejšem cirkusu. Konec koncev pa bo treba v dirki tudi zmagati...

Waterworld

Se še spominjate prahu, ki ga je dvignil režiserski prvenec Kevina Costnerja "Waterworld" nekaj mesecev in 140 milijonov dolarjev nazaj? Da ne bo nikoli končan, so rekli, pa da ne bo donosen... *The answer, my friend is blowing in the wind*... V ta veter je zavil tudi Interplay s tvegano priredbo "mokrega Mad Maxa" za osebne računalnike. Bitke v realnem času, dodelan igralni vmesnik in briljantno upravljanje z zalogami surovin - vse to in več v Waterworldu! Termin: božič (letos).

Crusade

Tudi Nemci znajo kakšno uporabno mešano (prosto po Toporišiču) skupaj spraviti. Ravno sedaj pri firmi Greenwood besno hitijo s svojo novo strategijo Crusade, ki naj bi se dogajala v mračnem srednjem veku, v času čarovnic in zmajev. Slednjih sicer ne bo na spregled, saj bodo čez ravnice drvjale horde mož v borbe na



nož. Priložnost sodelovanja bo imelo 14 različnih enot, zaklon pa bodo iskale za sedmimi vrstami zgradb. Da pa ne bi postala igra dolgočasna, je vključena tudi možnost določevanja strategije oskrbovanja in nakupa okrepitev, kar igro že potiska v vode trgovske simulacije. Plus letni časi, dan & noč, urejevalnik pokrajin in modemska povezava. Čas napada: letošnja jesen.

Asterix

Kdo drug kot francoska firma Infogrames bi se lahko spomnil na najslavnejšega Galca. Seveda, spomnite se zadošča: jeseni bo na tržišče prišla igra, v kateri Asteriks skupaj z Obeliksom križari po dolgem in počez po rimskem imperiju in cesarju meša štrene. Da akcijska igra ne bi ponemumila mladega igralca (kateremu je prvotno namenjena), bo vanjo vdelanih kar nekaj logičnih ugank in miselnih orehov. Tudi izgled igre bo prirejen mladi generaciji: spominjala bo na stripe.

Lawnmower Man 2 - Jobe's War

Pri firmi Sales Curve Interactive so se odločili prehiteti Holywood (kar je skoraj nemogoče) in pred filmskim nadaljevanjem Kosca narediti nadaljevanje

neuspešne igre. Namesto dogočasne kombinacije enostavnih in ponavljajočih se ugank ter izračunanih animacij so se tokrat oprijeli že mnogokrat preizkušene in skoraj nikoli propadle zasnove arkadne avanture, v katero se lahko vključijo do štirje igralci preko modema ali mreže. Očitno ni daleč dan, ko bo Jobov duh končno spuščen iz omrežja.

XS

Ista firma je po vzoru prelepaščine Rise of the Robots naredila XS, v kateri bo nastopila nepregledna vojska 90 robotskih nasprotnikov, ki se bodo bili s pestmi in različnimi orožji v več kot 20 pestrih in mazljiva polnih spopadih. Upajmo, da bo boljša od vzornika, česar pa sama možnost priklopa več igralcev preko mreže ali modema zagotovo ne bo prinesla. Vse bo jasno okrog božiča, upam le, da letošnjega.

Dime City

V temačne vode so zajadrali pri Starbytu. Mesto za groš, kot bi naslov lahko prevedli, bo kmalu lahko stopilo ob bok drugim gospodarskim simulacijam, vendar z majhno razliko: ne bo treba upravljati z naftnimi vrtinami ali kupovati igralce za Panathinaikos, temveč sezidati imperij, ki bo temeljil na družinskih vezeh tistih s Sicilije. Mafija vam bo dala življenje roparja, profesionalnega morilca ali koga drugega, ki si pošteno služi svoj vsakdanji mafijski kaviar. Z "dopolnilnimi" dejavnostmi, kot so prostitucija, igre na srečo in drugi umazani posli, se boste morali zavihteti na prestol Capa di tutti Capi.

Crusader

Človeku, ki mu je bila srčno všeč avanturica "Little Big Adventure", pa bi si dal rad duška s čim bolj destruktivnim, je na kožo pisana jesenska premiera Raven Softove igre "Crusader". V njej bo poleg nekaterih zelo nepoučnih prizorov kršenja človekovih (in robotovih) pravic večinoma vse pozitivno nastrojeno. Privezani boste na vlogo imperialnega vojaka, ki slepo uboga ukaze sadističnega cesarja. Toda nekega dne se dvigne zavesa in spregledate svojo zmoto. Od tedaj živite samo za upornike, ki pa vas nočejo sprejeti, češ da ste sovražni vohun. Zato se morate kar naprej dokazovati z razstreljevanjem cesarskih postojank, ubijanjem vohunov (tokrat pravih) ipd. Goloroki ne bi prišli daleč, zato ste opremljeni z lahkim pehotnim orožjem, med katerega spada pištola, težki metalec raket, pol krizarke, nekaj atomskih bomb ter za pegisče granat. Vse figurice v igri so izračunane in bodo zato animirane izredno gladko, kar se za SVGA igro spodobi. Plus ura in pol video posnetkov. Desant se začenja jeseni.

Tides of Darkness

Ko so v ne tako davni preteklosti orki preko oceana pregnali ljudi, se je zaključilo poglavje "Warcraft" imenovano. Zaradi burnostega uspeha, ki ga je uspelo igri doseči, pa so se pri Blizzard Softu odločili do božiča narediti nadaljevanje. Tokrat bodo krvi željni orki naredili ladje in zapluli za ljudmi, da bi jih zbrisali z obličja sveta enkrat za vselej. Vendar se ljudje ne bodo dali kar tako in vnelo se bo 24 navadnih bitk ter 12 scenarijev za profesionalce. Obljubljeni so tudi inteligentnejši računalniški nasprotniki. Poleg klasičnih orožij bodo na voljo tudi zračne bitke z zmaji in cepelini ter pomorska klanja z bojnimi ladjami. Poleg SVGA grafike bo "Warcraft II" imel tudi možnost urejanja lastnih enot, zemljevidov in scenarijev.

Terminal Velocity

Apogee, ena redkih firm, ki poleg svojih izdelkov v trgovinah na trg daje tudi zelo obsežne preizkusne programe tipa "Descent", bo tradicijo nadaljevala z futuristično letalsko simulacijo. V Morisliki hitrosti bo užitek ponujalo brzenje vesoljskega plovila preko površij devetih različnih planetov na 27 stopnjah. Seveda se bo



naslo delo tudi v podzemnih hodnikih in velikanskih oponščih. Veselje do igranja bo še podkrepila SVGA grafika, ki se uveljavlja kot standard, možnost sodelovanja osmih igralcev preko mreže kot tudi megabajtne animacije in vmesni odlomki v CD verziji. Še zanimivejša bo celo disketna verzija. Termin: vsak trenutek.

Kaj še pride?

- Live at [illegible] Village [illegible]
- Super [illegible] (arkada)
- Paparazzi: Ta[illegible] (zasledovanje [illegible])
- X-Car [illegible]
- [illegible]bowling (kegljanje)
- [illegible] Planet (akcijska avantura [illegible])
- [illegible] (po romanu Stephena Kinga)
- Aladdin (3D verzija)
- Psychic Detective ([illegible] z realističnimi [illegible] scenami)
- Crossfire (uradno nadaljevanje Flashbacka)
- Ice & Fire (nova Cyberia)
- Knight's Chase (FRP)
- Descent II (brez komentarja)
- Rebel Assault II (brez komentarja)
- Dragon Lore II (brez komentarja)
- Privateer II (brez komentarja)
- Cal[illegible] 2095 ([illegible]secret?)
- Savage Warriors (3D pretepačina)
- Wipe Out (3D [illegible])
- Destruction Derby ([illegible])
- Urban Decay ([illegible])
- Power[illegible] (3D [illegible])
- [illegible], G-Police, Parasite (tri Psygnosisove [illegible])
- Virtual Stupidity ([illegible] v akciji)
- Congo (igra po scenariju Michaela Crichtona)
- Deep Space Nine (igra po TV seriji)
- Blade Runner (po filmu)
- Toonstruck (komedija)
- Master of Illusion (hollywoodska melodrama?)
- The Dark Eye (interaktivni film)
- Psychasm ([illegible])
- Panic in the Park (pustolovščina z Eriko Eleniak)


Cyber-punk?
KAJ JE TO?
Cena nesmrtnosti in opoj vsemogočnosti


LOS ANGELES
NOVEMBER, 2018
MEGAZIN

Kratke novice

Se novica za zagrizene nosilce črnega pasu pri Super Street Fighterju II". firma Phase 9 je naredila posebno igralno ploščico Phantom 2 s šestimi gumbi, preko katere lahko kr mILIte svojega borca na PC-ju. Vsak gumb je namenjen svojemu udarcu, ploščica pa je uporabna tudi pri vseh igrah, ki zahtevajo dva ali štiri gumbe. V kratkem naj bi Phantom 2 z vsemi gumbi podpiral tudi druge borilne igre. Cena: 4000 SIT

Pri Gremlinu so se vrgli na 3D. Serija štirih iger s prostorskim prikazom bo prišla med iger lačno ljudstvo ob koncu leta, bo vsebovala "Actua Soccer", nogometno odisejado po resničnih nogometnih igriščih. "Normality Inc." bo nekakšna FRP igra z odštekanim humorjem in poplavo oseb. "Realm of the Haunting" naj bi tipični doomovski grafiki in akciji dodala še elemente pustolovščine, medtem ko bo "Fatal Racing" priredba cestno dirkaške igre s Sonyjeve Playstation. Na voljo bo velika garaža s 64 različnimi avtomobili, gume pa bodo smodile ceste ameriških velemest.

Vračamo se v preteklost. Nemška firma 'EsCom' si je za 5 milijonov dolarjev zgotovila pravice do skupine Commodore. Načrti z legendarno materjo vseh Amig so podobni slabemu scenariju. Iz pepela naj bi vzletel stari dobri C64, namenjen pa bi bil predvsem elektronike lačnim trgom Vzhodne Evrope. Bi ga kupili?

Poleg Georgea Lucasa so tudi drugi filmarji zavohali dišave iz igralne kuhinje. Tako se bo režiser Brezna, Terminatorja in drugega dela Tujca James Cameron s svojim filmskim studijem posvetil izdelavi treh iger do božiča '96. Obeti so veliki, saj bodo za nastajanje iger uporabljeni računalniki za posebne filmske učinke. Kadar ne bodo delali filmov seveda.

V kinodvorane širom Amerike je prišel prvi interaktivni film "Mr. Playback". Gledalci lahko sodelujejo pri razvoju dogodkov vsaki dve minuti, ko se s posebnim gumbom odločijo, ali bo junak rešil lepotico ali jo pahnil v prepad. Ker film zaradi velike možnosti izbire ne traja več kot 25 minut, velja vstopnica za dve predstavi. Po zadnjih podatkih pa ga tudi to ne bo rešilo pred polomom - gledalcev je le peščica.

Interplay je osnoval novi oddelek za razvoj iger "VR Sports", kot je novinci ime, zaposluje 25 programerjev, ki se bodo ubadali s športnimi igrami za konzoli Sony Playstation in Sega Saturn. Prvi rezultati bodo vidni konec leta.

Sierra se po krahu zadnje strategije "Outpost" počasi pobira. Da ne bi v prihodnosti prišlo do česa podobnega, je firma sklenila medse povabiti znanega pisca znanstvenofantastičnih romanov Gentrya Leeja, ki je med drugim skupaj z legendarnim Arthurjem C. Clarkom napisal nadaljevanje romana Sestanek z Ramo. Mr. Lee naj bi pomagal producirati več multimedijskih iger, med drugim tudi naslednika zgoraj omenjenega poloma.

CyberCafe, nagradna igra

Prvo slovensko VR igralnico najdete na Dolenjski cesti 11, v prostorih strelišča. Gre za t.i. stand-up [illegible] sistem za navidezno resničnost. Sestavljen je iz dveh [illegible], ki imata vsak po dve krmilni ročici, na glavo pa dobite posebno vizir. Sedeža sta narejena iz močne plastike in precej udobna. Položaj vizirja si hitro prilagodite z [illegible] pa poženete s ključkom. Prav tako lahko izostrite sliko, za vsako oko posebej. Med igro lahko igralca med seboj komunicirata, saj imata v notranjosti vizirja mikrofon. Drug drugega slišita odlično, moteče ko ju okolica ne moti.



Zaenkrat premorejo dve igri. Obe sta klasični arkadi, [illegible] nogomet. [illegible] arene (Dugy Ball), druga pa je [illegible] Assault (Chrome Strike).

10 izžrebancev, ki bodo pravilno odgovorili na naše nagradno vprašanje, [illegible] tudi na lastnih glavah. Torej: **Katero napravo za VR, dostopno običajnemu zemljanu, smo prvi izčrpno testirali v Megazinu?** Odgovor napišite na dopisnico na strani 57!

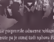
Codemasters

Ime, ki mu lahko zaupate (ali pa tudi ne - he, he)

Na pobudo večje [illegible] naših bralcev nadaljujemo s serijo člankov o tujih založnikih. O Codemastersih, angleški različici Džirla, mi ni težko pisati [illegible] od vekomaj bili sinonim za [illegible] in v prvi vrsti s[illegible] poceni [illegible] namerjene visoko igralne igre. Njihova prva uspešnica **BMX Simulator** [illegible] Spominjam se - pisalo se je leto 1987 in - uh, [illegible] kako [illegible] po [illegible] stezah in prekinjali en drugega. To je bilo leto pred letom 1986 (Černobil, remember?) ko sta takrat še golobrada ustanovitelja Codemastersov, brata (pa ne topla) David in Richard Darling zastavila pot, po kateri še danes uspešno stopa njuna zdaj ne več tako majhna firmica.



Njihove večno poceni "budget" igre [illegible] 3-9 funtov so bile prodajne [illegible] v Angliji, kjer je konkurenca kronično vztrajala pri cenah od 20 funtov naprej. Ko se je tudi po Evropi začel širiti trg s konzolami, sta David in Richard dala dvakrat reči "pozdravljen" [illegible] zaposlila 30 pisarjev, programerjev in [illegible] s polnim delovnim časom [illegible] so napisali [illegible] avantur slavnega [illegible] **Dizzyja**, leta 1992 pa so kot strela z neba treščili **Micro Machines**. Ta zavožena [illegible] perspektive je v pičlih treh tednih zasedla vrh [illegible] Mega Drive in bila proglašena za [illegible] igro leta 1992. Dir[illegible] prostorih je bilo [illegible] [illegible] da bi [illegible] množice lahko uprle.



Toda uspeh MM[illegible] se je nadaljeval. Po [illegible] za [illegible] PC je [illegible] bilo njihovo nadaljevanje **Micro Machines 2**, so v različici za [illegible] pospremile odmevne reklame na SKY TV. Ko tole berete pa je zunaj tudi njihova PC verzija. Kakšne so izboljšave glede na predhodnika, si lahko preberete v Megazinu št. 4/95. Za MM2 so pri Sega Magazinu zapisali, da je "naj igra za MD kar jih je" in jo ocenili z 96%, pri Gamesmasterju pa "...naj igralnina igra za [illegible] in so ji dali 100% za igralnost. Kaj takega še nobena igra ni dosegla. Trenutna slabost, ki [illegible] [illegible] Angleži pač čuden smisel za zabavo. Da se [illegible] [illegible] potem nabijajo igrice [illegible]

Seveda pa ne smem pozabiti tudi zadnje Codemastersove uspešnice, otroškega fliperja **Psycho Pinball**, ki se je edini uspel toliko približati fliperjem iz serije Pinball Dreams/Fantasies in postavil nov standard v svoji niši, saj zvesto kombinira humor s podigrami. Špica za večje družbe in nasploh Party owl.

Na tretji strani moram omeniti Codemastersov izum **Game Genie**, napravico, ki jo vtaknete med kertridž in konzolo ter potem po želji volji spreminjate parametre v igri. Ta dodatek pri nas (še) ni naprodaj, v tujini pa so ga prodali za 1[illegible]0 milijonov dolarjev. Še ena pomembna njihova pogruntavščina je **J-Cart**, vmesnik za dve dodatni igralni ploščici, ki omogoča hkratno igranje do štirih igralcev brez posebnega razdelilnika s kablom. Prva igra, ki bo to pritiklino na Segi MD podpirala, bo **Pete Sampras Tennis 96**, baje najboljša [illegible] [illegible] (napoved po Gallupu).

Kaj ali kdo torej lahko sploh še ustavi Codemasterse? Kak [illegible] ZN? Trenutno so [illegible] največji prodajalci [illegible] iger na Otoku, [illegible] neodvisnih. Bla, bla, bla... Bodi dovolj [illegible]. Imamo za vas še [illegible] dobroti od tehle tipov, ki bi [illegible] čisti pametnjakoviči, ki bodo najbolj [illegible] zadnji odgovor na tole vprašanje:



Kdo se skirva za Psihičem v igri Psycho Pinball?

Odgovore (do 30 besed) napišite na glasovnico na strani 57.

Nagradice pa so oziroma bodo:

1. Igra Psycho Pinball za PC CD-ROM
2. Igra Micro Machines 2 za Mega Drive
3. Majce, gate pa kravate od Kodemajsters

Tolažilna nagrada: brezplačno telefonsko bujenje sedem dni zapored

Z vetrom v laseh in FULL THROTTLE

Ena glavnih atrakcij letošnjega sejma iger ECTS 95 v Londonu je bil 150-kilogramski bradač, tetoviran po vsem telesu z nemškimi čeladami iz druge svetovne vojne. Bradati hrust navzven sploh ni vzbujal pozornosti in bi ga med povsem običajnimi obiskovalci le stežka opazili, če se ne bi za njegovim hrbtom oglašal računalnik, na katerem je tekla "že skoraj delujoča, le še nekaj popravkov vredna" verzija doslej najdlje pričakovane LucasArtsove pustolovščine Full Throttle. Spet lažem. Najdlje pričakovana LucasArtsova pustolovščina je seveda The Dig, ki jo zagotovo ne bo na spregled še najmanj toliko časa, kolikor bo trajala vojna v Bosni. To je žalostno, a primerljivo dejstvo.

LucasArts je zakon

Malo je danes firm, ki so vredne zaupanja in LucasArts je ena izmed njih. Točno 19. maja je iz njegove tovarne iger pridrvela najbolj nora (?) avantura vseh časov. Yupee! Kdor čaka, dočaka! In slednje je treba pri LucasArtsu vzeti v zakup. Po celi seriji klasičnih pustolovščin (Indiana Jones 3 in 4, The Secret of Monkey Island 1 in 2, Day of the Tentacle ter nazadnje Sam and Max Hit the Road) smo od FT upravičeno pričakovali nekaj več, še posebej, ker je šlo za "CD only" projekt (Le kateri pa danes to ni?). FT je na prvi pogled manj ljubka pustolovščina od zadnjih dveh, toda po kinematičnosti in neverčnega humorja ju daleč prekaša. Dolgi meseci čakanja, suhih jezikov in nategujenih spodnjih čeljusti ob naslajanju nad demo verzijo niso bili zaman.

Prišel je in postal legenda

Ker je pri nas bolj malo tistih, ki s svojim Harleyem v slogu ameriških filmov požirajo kilometre ter v oranžnem soju zahajajočega sonca na obzorju



"Spoštovani obiskovalci, ga ism malo pa sem izgubila ravnotežje. Konstrukcija je namreč železobetonska."

neskončno dolge ravnice na lokalni avtocesti z vetrom v laseh razmišljajo, koliko milj je do naslednje črpalke, se prav prileže zgodba o deželi, kjer red in mir v tradicionalnem smislu obstajata le še kot besede na papirju, zunaj pa vlada zakon ceste – zakon močnejšega.

"Ej ti, Čile! Spravi se dol s kosilnice!"



Motociklistične bande se borijo za slehern kos asfaltnega teritorija, vsi pa kot po naključju jahajo motorje znamke Corley Motors.

Zahvaljujoč Timu Schaferju smo postavljeni v vlogo Bena, vodje tolpe Polecats, obdolženega umora Malcoma Corleya, lastnika prej omenjene firme, ki izdeluje jeklene konjičke. Ločen od svojih pajdašev in na begu pred zakonom mora Ben zaščititi pravega morilca, oprati svoje ime in vzpodbuditi Corleyevo uporno hčerko, da reši ogroženo institucijo. Nič kaj lahka naloga, toda za takega kujona, kot je Ben...

Žri prah, mrha!

V osnovi FT kombinira energično zgodbo z napetimi akcijskimi prizori, ki vključujejo cestne obračune s pripadniki drugih motociklističnih tolp ter razbijaški avtomobilski maraton. Pravzaprav so te arkadne sekvence dvorezni meč: zakrknjenim pustolovcem brez refleksov bodo zagotovo odveč, ostali pa jih bodo ali vzljubili ali zasovražili.



Dejstvo je, da se začno spopadi na cesti kmalu ponavljati in sčasoma ludi mikastenje zavaljenih Rottwheelerjev, tečnih Vultures in slepih Cavefishov z motorko, železno verigo ali leseno dilo ne predstavlja več prebavljivega užitka. Pa se kar sami boste videli!

Uganke v igri so dokaj logične, saj filozofija LucasArtsovih pustolovščin nikoli ni temeljila na razbijanju glave ob nemogočih situacijah. Kljub temu pa se

Adrian Ripburger

Pohlep v armanijevi obleki. Lahko bi ga klicali zobrhteež z drom. Če bi ga imeli, bi ga pa niso... Prebon... samomorilski... Ripburgerja



Emmet

Dolgočasni inženir... bratkega potrpljenja... Motociklisti so zanj neki kupljeni na kolesih.



Quinn

Primitivni orangutan.



Ben

Naš junak. Vodja tolpe Polecats. Rojen za avanturijo in pokvarjen do kosti.



Old Man Corley

Raj ven ne zavede njegova obleka. Ostareli gospod je motociklist po duši. 30 let svojega življenja je posvetil izdelavi najboljših domačih serijskih motociklov, bar jih lahko denar kupi.



[illegible]

Tičaj pri Oleksiando. Prava ... Nebojski ... prazno je izraba. Njegov bobi Coffin z pirojem



ROTTLE – mušicami med zobmi

liki v igri. Vendar ne skrbite, za razliko od resničnega življenja vas tu v zakotnih beznicah ne bodo nikoli prebiksali kot palčka, pa četudi boste zinili kaj takega, kar ne bi smeli objaviti niti v tako evangelistični reviji kot je Megazin.

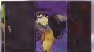
Pa saj to je prava risanka!

tivno risanko z vami v glavni osebi. Mešata se tretje- in prvoosebna perspektiva, 2D in 3D animacije, na ducate motorjev, izdelanih s 3D studijem, pa lahko iz vseh kotov občudujete v vgrajenem zaslonskem hranilniku.

Slaba stran te pustolovščine je, da ima samo en konec, do katerega lahko pridete le po eni poti. Mislim, da bi že lahko prišel čas, ko bi scenaristi predvideli več različnih zaključkov in glede na to ustrezno začrtali prelomnice za razpotja v igri. No, tudi s to pomanjkljivostjo je FT trenutno najboljša

bo treba večkrat preiskati in natančno pregledati vse na zaslonu, saj nekateri predmeti, potrebni za končanje igre, niso dobro (ali pa sploh niso) vidni.

Igralni vmesnik je grafično predoval. Dogajanje je raztegnjeno čez cel zaslon. Vaša dejanja opravljate z



"Pri čevljarju sem bil. Poglej, kaj je naredil iz mojih usnjenjačev! Gala kot nov jokel!"

desnim miškinim gumbom. Z njim prikličete na zaslon štiri osnovne ikone z vsemi ukazi, ki jih potrebujete, z levim pa pokukate v Benovo potovalno



"Z nosilnim drogom lahko ukrotim glodam pod nogo in za jadrnimi bojbami. Tudi opuščam se rad."

malho. Mreže ne potrebujete, kakšen je namen ikone s škornjem? No ja, Ben za razliko od večine ostalih ljudi odpira vrata z nogami. Toliko o njegovem bontonu, ki se nazorno zrcali tudi v pogovorih z ostalimi

Kaj torej poleg že naštetega dviguje FT nad raven ostalih pustolovščin? V prvi vrsti odlična risana grafika (barvne kombinacije so v stilu vsebine omejene na odtenke modre, sive in rjave barve), fenomenalna animacija, superiorni zvočni učinki in nadpovprečen digitaliziran govor. Svoje zvezdniške glasilke sta glavnim junakom igre med drugimi posodila tudi Mark Hamill (Star Wars, WC 3) in Roy Conrad (Murphy Brown), kot pika na i v igri pa pride total distorsion električna kitara, ki špona do konca v heavy-metalski muziki skupine The Gone Jackals. (Je katera skupina že zaslovela s svojo glasbo v igri?)

Menjave kadrov v igri so izpeljane bolje kot v marsikaterem filmu. Zorni koti kamere se ne prestano spreminjajo in igra meji na pravo interak



Beci sanon?

pustolovščina na trgu in skoraj ni dvoma, da njeno nadaljevanje ne bo sledilo. Do takrat pa velja sporočilo: "Ride the bike and break for no one man!"

Nono danes v nahem menu: pomoje, ki ne mače pod motorja!



Sistem	PC CD-ROM (486, 8 MB RAM)
Zvrst	pustolovščina
Založnik	Lucas Arts
SKUPAJ	92

Grafika 93 · Glasba 94 · Igralnost 91

Ben	Todd	Miranda	Maureen (alias Mo)	Horrace	Nestor
Vodilni/a Vultures. Briljantno stratešinjo. Zgrajena kot Neick, s talejom, ki so bera "Ljubim ki sta ti poparadan kazni"	Živi v grobnici. Tastnik emultičin. Njegov najboljši prijatelj je njegov pes. Njegov edini prijatelj je njegov pes. Nživa v "tolniskinolnih" TV oddajah kot ata Cikel Zagan za show Nadija polt odija	Ima se za pravo detektivko. Svoje ideale je izgubila v drugem semestru fakultete za novinarstvo. Vedno rahlo neramokeno, ko mora pokazati svojo zaoko bowmonati	Bojena s grobnim izvijačem v ustih. Ne jemlje nalog od nikogar in ne sprejema zabav.	Preživel pravnič padanv z motorja hi na četude. Hlari Cuiley ou go je osmilil in mu dodelil koonecije pod prodaje preraje	Infolipnulni arangotan



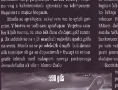
ROK KOČAR

THE SCOTTISH OPEN

UDRIHANJE *virtual golf* PO SVEŽEM ZRAKU

VZDA so v lanskem letu pripravili štiri odprte turnirje v golfu, na katerih je lahko sodeloval vsak, ki se je prebil skozi kvalifikacije. Najboljši so se proti domu odpravili z zelo debelimi denarnicami, kar je pri golferjih v navadi, ostali pa verjetno vsaj s kakršnimikoli spominki na tekmovanje. Naprimer z majico Megazin.

Morda se sprašujete, zakaj vam vse to sploh govorim. V bistvu se tudi sam sprašujem. Verjetno zato, ker kljub vsemu, to niso bili čisto običajni golf turnirji. Za začetek so na njih manjkali najboljši igralci golfa na svetu. Morda so se pa udeležili drugih, bolj donosnih turnirjev ali pa so dopustovali v Evropi in mimo grede izbirali med nakupom novega poršejevega dvosedežnika ali vile v Monte Carlu.



Najprej si razgledamo krbtonišo...

Seveda sem govoril o prvih odprtih računalniških golf turnirjih. In, kako je to potekalo? Nekako tako, kot vsa tekmovanja v računalniških igrah, le da so igrali golf. Pravzaprav je vse skupaj prav neverjetno preprosto, kajne. Tako je, so rekli tudi sponzorji in prispevali primerne nagrade (torej veliko denarja). Pripravili so celo nekaj televizijskih prenosov, seveda le iz zaključnega dela turnirja, saj vemo, da je golf sicer prav prijetna igra, pa vendar dolgotrajna.

Na golf turnirjih se praviloma odigra štiri kroge po osemnajst lukenj. Seveda je cilj s pomočjo palice (le te so večinoma železne ali lesene) spraviti majhno belo žogico v luknjo. Po možnosti s čim manj udarci. Za vsako luknjo posebej je določeno optimalno število udarcev PAR. Če vam uspe luknjo zaključiti pod PARom, dobite minus točke, drugače pa ničlo ali kazenske točke, v primeru da ste slabi. Na poti k slavi in bankovcem vam pomaga pravilen izbor palic, nagajajo pa vam veter, relief terena, umetne ovire (peščene pasti, jezera, potočki, drevesa) in sitna žena, če ste jo slučajno vzeli s seboj. Raje ne, igranje golfa ni piknik!

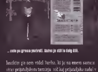
Scottish Open Golf je dobil ime po znanem golf turnirju, ki ga v deželi nemogočih škrtežov pripravljajo vsako leto. Prelepa igrišča so prisotna seveda tudi v igri, vendar pa na njih oznate vstopa, dokler ne pridobite statusa profesionalca. To pa bo potrebno tudi za večino ostalih igrišč, do takrat pa lahko igrate le na dveh. Da bi postali profesionalec se morate prebiti skozi vse štiri dneve turnirja. Pridobljena naziv profi je sicer laskav, vendarle pa je priporočljivo, da igranje že prej zares obvladete, ker se potem samodejno izklopijo vse oblike pomoči med igranjem. To pa zna biti čisto drugače in seveda precej zahtevneje. Ne pustite se prestrašiti. Igranje golfa je prav prijetna zadeva. Kaj je sploh treba znati?

Za vsak udarec je potrebno izbrati najprimernejšo palico – glede na teren in razdaljo do luknje, se pravilno obrniti (to je res pomembno!), pogledati še na merilec vetra in v najugodnejšem trenutku določiti še moč in smer udarca. In žoga odleti. Če je le možno, v vodo.

Preglednost nad igriščem je velika, kar omogočata dobra grafika in množica različnih pogledov na let in pristanek bele žogice. Pred prvim udarcem imate na vsaki luknji posebej tudi njej prelet, torej nekakšen ogled igrišča. Sicer pa vam vseskozi pomaga tudi zemljevid, na katerem je oddaljenost od cilja še najbolj vidna, smer vašega pogleda pa označena z belo črto.

Če vas moti ploskanje gledalcev in digitaliziran zvok komentatorja, lahko odvečne šume izklopite v glavnem menuju. Na istem mestu lahko spreminjate še hitrost vetra, višino pogleda, omenjeni prelet/pregled igrišča in še nekaj drugih reči. V drugem menuju imate možnost kreiranja igralcev, torej sebe, poleg palic, pa si boste lahko izbrali tudi barvo obleke, čevljev ter celo kože in las. Za vse našteto (razen palice) pa obstajajo vse možne barvne kombinacije. Z modrimi lasmi in zeleno kožo boste na igrišču verjemite povsem neopazni.

Kljub temu, da je golf na prvi pogled prav nedolžna igra, pa temu vseeno ni tako. Marsikdo staknе odprto arkado, še posebej pa je neprijetno, če v vas prileti žogica, saj te ponavadi dosegajo kar visoke hitrosti. Nad golfom so navdušeni vsi ameriški predsedniki, pred



...nato pa greeno pozirati. Važen je stil in dolg štil.

kratkim pa sem videl Busha, ki je na enem samem sicer prijateljskem turnirju, nič kaj prijateljsko zadel v čelo kar dva gledalca. Oba so odpeljali reševalci, Busha pa blindirano vozilo. Še bolj zoprno zna biti, če vas na velikem igrišču zasači nevihta, saj so kovinske palice pravi lovilci strel. Vseeno pa golf še zdaleč ni tako nevaren kot denimo polo.

Scottish Open je zelo dober golf, ki mu zamerim le eno zadevo. Žogica se na klančkih sploh NE ustavi! Boste rekli, saj je tako čisto v redu, pa naklon in gravitacija in te zadeve. Bo držalo, ampak tu žogica že popolnoma izgubi hitrost, nato pa se odkotali 25 jardov dalеč. Trava in zemlja nista gladki, žogica za golf pa ni niti velika, niti težka. Žal je to zelo huda napaka, ki je povzročila znižanje ocene igralnosti vsaj za 10 odstotkov. Če si želite primerjave z znanimi Links Pro 386, pa bi rekel, da sta v bistvu zelo podobna. Še sicer po izgledu, po kvaliteti pa prav gotovo. Oba sta v redu in boljših trenutno ni.

Drugo mnenje:

Po čudni igri naključij je bila prva igra, ki so mi jo naklonili na slavni redakciji prav simulacija golfa. Slaba simulacija golfa, s proizvajalcem viskija kot sponzorjem. Po nekaj kubikih drugih opisov spet vidim simulacijo golfa. Ne tako slabo simulacijo golfa. S Škoti kot sponzorji.

Dovolj bruhanja. Golfov sem videl že precej. In ta se po mojem mnenju na visokem drugem mestu. Prvi je še vedno Links. Žal.

Aleksander Hropot

Ocene: 79

Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB)
Zvrst	Športna simulacija
Založnik	Core Design
SKUPAJ	72

75 | 63 | 71



Sento

Hej hej! A ste že videli borilno igro v pravem 3D okolju s pravimi 3D bojevniki? Ali sploh veste kaj pomeni 3D? Naložite Senta in gotovo se vam bo posvetilo da 3D pomeni __________ (tri grde besede na d)

Ja to je Sento in nič drugega Nekakšni Alone In The Dark liki, ki se guncajo po plošči s par izboklina mi plošča pa se gunca v nekem nedefiniranem pros



toru (daleč naokrog pa ni niti napajališča za kamele) vse skupaj pa se gunca po naši Ančki ker za zagon potrebuje 8MB Kaj!!!! 8 MB za tak jajc od špila? To je pa tu mač! In to celih osem mega ne samo pet ali šest In na pentiču teče dovolj počasi, da imate občutek da sedite pred XT jem ki ste ga vrbili v smeti preden so izumrli dinozavri BRUH Bruh bruh Obstaja toliko lepih igric obstaja toliko odličnih pretepacin vsak



Janko dobi vse kar si zaželi, zato bi rad vedel kaj za vraga se je moral priplaziti neki Sento (in kaj ta debil na beseda sploh pomeni) da mi zbije možgansko aktivnost na minimum Mislim igra je tako slaba da si ne zasluži dveh kilo teksta ki sta ji bila namenjena

Format	PC (486, 8 MB RAM)
Zvrst	borilni zbup
Založnik	47 Tek
SKUPAJ	15

46 | 34 | 11

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

TIPKOVNICA IGRA POSLEDNJI TANGO

Najprej vam z veseljem sporočam, da me niso premestili na športne simulacije, čeprav so se pojavile takšne zahteve.

Street Fighter 2 je igra, ki mi je sploh ni treba predstavljati. Igralni avtomati s tem imenom stojijo



"Caj, pusti! Kopalke ti nekam lezejo. Popravi si jih, saj si mlajši kot sinoč"

praktično v vsaki slovenski gostilni, na kateri piše "Mini casino" (ali pa casinó, casino, cassno, pa še kakšno kitmfo smo videli). In pred njim je zmeraj gneča. Pojdite v gostilno in si oglejte pri delu strokovnjaka. To je vse.

Vsak pravoveren ulični bojevnik je do sedaj zažigal Megazine in plesal okrog ognja divje indijanske plese, ker nismo SF2 omenili niti z besedico (razen ko smo dokazovali superiornost Mortal Kombata in enkrat, ko Bobi ni imel kaj pametnega pisat).

Capcom je leta nazaj napravil ogabno pretepačino in jo imenoval Street Fighter. Ljudje so jo še kar radi igrali, torej so morali napisati nadaljevanje. Malo lepši liki, precej lepša animacija in brezkompromisno zatočen boj "sile" (tako jim pravijo igralci na avtomatih) pa so dodali kot višjo vrh stopenje smetane. Dovolj, da je SF2 postal najbolj razvpeta borilna igra na svetu in so jo pričeli kopirati na vse mile viže. Capcom ni razmišljal o nadaljevanju, kar se je izkazalo za zelo pametno potezo. Raje so se odločili, da bodo dvojko izpilili do konca. Tako so naredili SF2 Turbo (oprostite, Turbo, ki je bil samo hitrejši, potem Champion Edition, kjer je bilo dostopnih vseh dvanajst pretepačev, pa Turbo SCE (razliko ugotovite sami) pa še Hyper Fighting, kar tako. Ko jim je zmanjkalo desnih prilastkov, so jih pričeli dodajati na levi. Rodil se je Super SF2: nova (odlična) uvodna sekvenca, štirje novi liki, polepšana statusna sporočila in dodatne sile so zadoščale, da je raja spet ponorela. SSF2 Turbo pa je prva lastovka dodajanja desnih prilastkov.



"...in pojem: tiki-tiki-bum, tiki-tiki-bum-bum..."

Kakšen je SSF2T? Klasika. Iz kopice ponujenih likov si izberete faco, ki jo najbolj obvladate, potem pa udri na enega vse do konca.

Ponori!

Vsak lik ima popolnoma samosvoje udarce, za razliko od MK2, kjer so se liki razlikovali le po posebnih udarcih in malih razlikah v izvajanju navadnih. Lahko bi rekli, da ima vsak lik dušo (Ali gredo duše spritov v elektronska nebesa?). In nasprotnika ne boste razmesarili, dokler ne boste popolnoma obvladali vseh udarcev izbranega lika. Oziroma ga sploh ne boste razmesarili, ker je boj pošten: do knockouta ali do izteka časa. Seveda boste morali obračunati tudi s samim seboj (še tam od SCE), kar je čista neumnost (isto smo napisali za MK2). Poleg štirih šefov, ki jih poznamo že od prej, so v igro skrili še Bisonovega ali in sploh šefa, ki vas bo sesul kot kanto (ali pa ne).

Že lep čas opazamo, da bomo igre delili na risane in posnete. SSF2 je tipičen primer ročnega risanja, to se bo marsikomu zdel otročje. Ne morem pomagati: krvavi prizori v dnevniku so nas popolnoma degenerirali. Je pa zato animacija gladka kot dojenčkova ritka in se ne ustavi niti pri razbijanju raznih škatel in ostale folklore na zaslonu, kot sem videl na zgodnjih avtomatih. Programerjem zamerim le eno: Vse te silne SF je poganja isti grafični motor in vi ste mislili, da to počne samo id s serijo Wolfenstein, Doom, Heretic.



Sedaj pa prvi zlata vreden nasvet: če želite dobro igrati SSF2T, potem rezervirajte na Kliničnem centru prvo prosto roko, jo prepustite kirurgom, da vam jo inštalirajo (kot Zaphodu). Lahko tudi dve, če poznate Gorovega in Kintarovega kropiča. Tri tipke za udarec z roko (leva roka, desna roka, spodnja roka), tri za nogo (leva, desna, nekaj vmes) in smerne tipke. Vprašanje bloka je elegantno rešeno z umikom (smerna tipka za pomik stran od nasprotnika). Lahko pa igrate z ročko ali veselo ploščico s šestimi gumbi, če jo imate. Nimate? Kupite jo (če ste imeli denar za SSF2T in ga želite igrati udobno, si boste privoščili še to razkošje). Lah... (preostale tri strani teksta smo zaradi neokusnosti in pred olgega teksta izrezali. Urednistvo)





Kaj pa Mortal Kombat 2?

Naj SSF2T primerjam z Mortal Kombat II, februarsko igro meseca. Dejstvo je, da igri sploh nista primerljivi. Uporabljata različen grafični prikaz borbe, like vodite drugače, sploh vse se razlikuje, edino, kar ostaja, sta borca, ki želita nasprotnika prelisti rebra. Poleg tega bi moral MK II primerjati s prvim SF2 in ne z desetkrat različico. Po vesoljni borba pri SF2 je nekoliko bolj dodelana, pri MKII pa lepša. Grafiki obeh sta v svojem razredu standardni, osebno mi je bolj všeč MKII, ampak to je subjektivno mnenje. Poleg tega MKII vleče z najrazličnejšimi metodami dehumanizacije nasprotnika in krvjo, ki špriča (to JE pravilna slovenska beseda) po zaslonu, SF2 pa s svojo kompleksnostjo, s posebnostmi izbranega lika in čistim pretepom brez kakšnega posebnega razloga. Katero od obeh boste raje igrali, je odvisno od vas samih, kajti IMHO sta si igri enakovredni, kaj raje igram osebno, pa ne povem, da ne bom delal reklame.

Ocena v Megazinu: 90%

Format	PC CD-ROM
Zvrst	pretepaška igra
Založnik	GameTek
SKUPAJ	84

82 | 79 | 88

Alex Dampier PRO HOCKEY 95



Simulirati hokej na računalnik je vsaj po mojem mnenju precej težje kot npr. nogomet. Tudi tu morajo avtorji paziti na preigravanja, dvojne podaje in vsa pravila, hkrati pa je hokejska igra prepolna elementov, ki jih drugi športi ne poznajo. Tu je precejšen poudarek na igri s telesom, hkrati pa tudi v obvladovanju palice. V bistvu lahko hokejist vodi pak po igrišču tako z nogo, kot s palico, pa vendar nisem še v nobeni hokejski simulaciji zasledil brcanja paka ali celo lovljenja v rokavico.

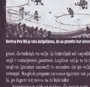
Alex Dampier je po rodu Kanadčan, trenutno pa trener angleške reprezentance. Kljub njegovim nespornim kvalitetam, je ustvarjeni hokej, ki se kiti z njegovim imenom, precej pod nivojem, ne samo ostalih hokejev, ampak kar vseh športnih simulacij, če ne celo vseh iger.

V meniju je prisotna množica nastavitev, kar je seveda pohvalno. V redu je tudi to, da lahko določene reči spreminjate tudi med tekmo. Izbor moštev in igralcev je naravnost ogromen. Na voljo vam je 27 moštev (reprezentanc), osem dodatnih moštev (v stilu Gusarji, Piloti ipd.) in kar 3 200 igralcev, vsak od njih pa ima svojo statistiko, katero mu lahko po želji tudi spreminjate. Slovenije med 27 ekipami ni, pa čeprav v hokeju pomenimo več kot denimo Južna Koreja. Reprezentanti nastopajo seveda v originalnih dresih, torej npr. Švedi v modro-rumenih in Finci v modro-belih. Pravzaprav me je prijazen vmesnik in velika možnost izbiranja in raznih prilagoditev zelo razveselila. Ravno zato sem pričakoval, da bo igranje prijetno, realistično, hkrati pa narejeno tudi z obilico domišljije. Temu pa žal še zdaleč ni tako.



"Tole, naslovni problem, je pripomoček, ki ga strokovnjaki imenujejo palica. Vsak zmagovalnik se ga trudijo ugotoviti njen namen."

Ponuja se oskušen tridimenzionalen bočni pogled na igrišče, ki se kaj kmalu izkaže za skrajno neprijeten in še posebej nepregleden. Prvi problem je v visokih ograjah, preko katerih ne vidite niti igralcev niti plošček. Plošček se ustavlja, kot bi se drsal po kamenju in ne po ledu, tako da se od ograj le redko odbije več kot meter daleč, ne glede na moč udarca. Igralci so poglavje zase. Tako butasti so, da včasih stojijo pol metra od plošček, pa jim niti na misel ne pride, da bi se vsaj obrnili v njegovo smer. Med drsanjem ga redno pozabljajo, tako da je igranje prava mora, še posebej ker ne znajo niti dostojno podati, kaj šele streljati – še posebej patetični pa so pri pretepih. Tako je še daleč najlažje doseči gol tako, da se enostavno zapeljete do mreže in mimogrede pozabite na hokejsko pravilo, ki pravi, da zadetek ne velja, če katerikoli od napadalcev stoji v vratarjevem prostoru. Logično, saj je ta še tako majhen (prostor namreč) in neradeo (to pa velja za vratarja). Nasploh program zavestno ignorira vsa pravila, pa čeprav naj temu ne bi bilo tako.



Herbey Pro 95 je tako dolgočasen, da so gledalci kar obsedeli.

Spreminjanje tipk ni možno. Če igrate sami, vas čakajo smerniki za premikanje igralca, space za udarec in enter za podajo. Pa vseeno ni tako preprosto. Ko včasih držite smernik desno, se igralec v to smer dejansko začne premikati, spet drugič pa se obrača v desno, vendar na mestu. To pa ni odvisno od tega, ali držite ali ne držite še katero od tipk. Seveda se vse spremeni, žal ne na bolje, ko igrate na drug gol. Takrat imajo smerniki spet drugačno vlogo in igralci drugačen način premikanja. Potrebno je kar nekaj vaje, preden ugotovite, čemu dejansko so namenjene podaje, ko pa vendar plošček skoraj nikoli ne pride od pošiljatelja do naslovnika. Večinoma prejemajo plošček nasprotnikovi igralci. Verjetno to ni bilo narejeno zaradi dinamičnosti igre. Tudi pri strelih proti golu se človek popraska (lahko tudi krepko udari) po glavi. Pritisk na space sicer pomeni, da bo igralec zamahnil s palico, še malce pa ne pomeni, da bo plošček tudi zadel. Tu ne pomagajo niti različne kombinacije s smerniki, niti nič.

Igralnost je torej obupna. Prisotne pa so še vsakršne druge bedarije. Ker imate npr. izbrano dolžino tretjine 5 minut (če bo kdo slučajno zdržal tako dolgo), bo toliko trajal tudi trening iz ... najstrožjih kazni ... kazenskih strelov. Čas se nesmiselno odšteva od pet minut navzdol, ko pa se izteče, se začne nova tretjina. Poleg tega lahko zapeljete še proti svojim vratom, ki so logično prazni in si zabijete gol ... in se premagate. Pa tudi vemo, da je pak pri kazenskem strelu postavljen na sredino, tu pa ga ob ... kot pri bolniju, vrže sodnik. Omenil sem že, da se med tekmami program večinoma ne drži pravil. Prav tako ni opaziti nobene igre s telesom, minimalno je naletov in prekrškov. Igralci so popolnoma neorganizirani, beseda kombinacija oziroma akcija sta jim popolnoma tuji. Večinoma drsajo proti plošček kar vsi hkrati in nato spet vsi za tistim, ki si ga je priboril.



Vračam se v prvi odstavek, ki sem ga zaključil z besedami: igrajte hokej na računalniku. Vsekakor mislim na NHL Hockey, kajti če odmislimo video sekvence in digitaliziran glas komentatorja Boba Connorja (CD verzija) ter povprečno glasbo, nam v AD Pro Hockeyu ostane dokaj malo. Skoraj nič. Torej nič. Ali vse.

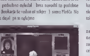
Format	PC CD-ROM, PC (386, 4 MB)
Zvrst	Športna simulacija
Založnik	Merit Studios
SKUPAJ	14

44 | 60 | 12

JUMP RAVEN

2.200 konj in za prgišče mitraljezov pod pokrovom nekega "fičkota"

Naroobe svet vam rečem! Prosim vas a ste že videli kakšen filmski studio ki bi naredil več računalniških iger kot filmov? Ne ne mislim na Georga Lucasa in njegov Skywalker ranč. Mislim na čisto filmsko firmo kot je Paramount. A da še niste. Okej prva ptička že trka na vrata Paramount je namreč lansiral celo deponijo iger ki so baje odlične. Pa sem se zagrebel ko je nekaj dni nazaj PTT šlepej pripeljal na uredništvo pošto in si priboril prvo iz te serije. Naslov je govoril o nekem Skakajočem krokarju ki pa ga ni bilo v škatli. Bila je samo ena srebrna plošča ki jo je brž ubrala v najbližji cederomdrajv. In se udobno namestila na trdem disku. Škatlo sem si še enkrat podrobno ogledal brez navodil in podobne krame (krokarja še vedno ni nikjer) samo Plošča. No pa sem dejal pa si oglejmo



In tokole je razkosala mestni avtobus številka 5

Zgodba bi lahko pristala med Beethovnom in Bachom na moji polici s klasiko. V prihodnosti je Zemlja opustošena od kislega dežja požgana od ultravijoličnega sevanja in preplavljena z lepljivimi oceani. Nič čudnega da so se živali in rastline naveličale živeti in pobegnile v laboratorije kjer hranijo njihov dedni zapis za čase ko bo planet zopet postal neobičajen primeren za življenje. Ker pa je laboratorij postavljen v Bronxu NY ni bilo treba dolgo čakati huliganov ki so ukradli edine ostanke življenja poleg človeka. Vaša naloga je da najdete vse kapsule z molekulami DNK. Ker peš v času poplav ne bi prišli daleč vam je vlada podarila prototip vozila s štirimi motorji izdelanega iz posebne jeklenokeramične zmesi. Lov je odprt

Končno sem našel navodila pravzaprav so ona mene vse kar potrebujete vam pred igro razloži računalnik vključno s tipko za shranjevanje položaja in pavzo. Polni znanja se zakadite v prvo trgovino z orožjem na drobno in se do vratu oborožite z laserji raketometi bombami in obrambnimi mehanizmi kot so protiraketni sistemi in dimne bombe. Kot povsod velja več plačaš več odpelješ. Na voljo je cela paleta orožij razvrščena po moči odvisno od denarnice in mirovniškega nagona v igralcu. Temu sledi obisk zavoda za brezposelne kjer po dolgih pogovorih in tonah prebranih fasciklov najamete kopilota. Čaka vas samo še ulice mesta.

ki vrvijo od nacistov in podobne sodrge. Neustrašen tip kot ste se takoj zakadite v najbližjo gužvo streljate vsevprek in pobirate zelene kapsule. Za obe dejanji ste seveda mastno plačani še posebej za kapsule ki jih nosijo sovragi v drobovju. Z denarjem pozneje lahko kupujete dodatna orožja radarje ščite in gorivo. Kadar postane prevroče lahko naročite kopilotu naj se namesto vas ukvarja s kakšnim sistemom kot je navigacija streljanje ali izmikanje raketam. Vse skupaj rahlo spominja na Quarantine le da lahko tokrat nesojeni taksi tudi leti

Grafika je dokaj kar v redu animacije so hitre celo na počasnejših strojih (386&Co) vendar je okolica neprivlačna ulice stojijo pod pravimi koti obzorje zastirajo vedno enaki nebotičniki le sovražnikov je cela paleta. Ko se odpravite v delavnico ali po gorivo vas spremljajo zelo lepo narejene animacije iz 3D Studia pa tudi zvoki so na solidni ravni. Garažne kakovosti je le glasba ki se je človekova ušesa kmalu naveličajo. Še nekaj pomanjkljivosti krokarja se ne da premikati vzvratno kar bi v vročih trenutkih še kako prav prišlo pa tudi kopiloti so včasih dokaj nezanesljivi saj ni človeka ki bi lahko nenehno streljal se izmikal raketam in bral Shakespearova zbrana dela. Še zelo slaba izkušnja z igro ki se je nekajkrat ponovila sredi vojne vihre se je sistem lepo sesul. Šele po daljšem času in nekaj gorečih molitvah k Velikemu Manitouju je delalo vse kot po maslu

Jump Raven je igra ki je nekaj časa zelo zanimiva vendar jo čez kak teden zabrišemo v omaro ko nismo med igranjem niti enkrat vklopili možganov. Filmarjem niti ne gre tako slabo le več vaje bo treba

Posodili: ITA, Plus Trubarjeva 14

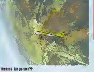
Format	PC CD-ROM (386 8 MB Win)
Zvrst	akcijska igra
Založnik	Cyberflix
SKUPAJ	66
	80 / 73 / 70

DALIBOR M. JOVANOVIĆ

FLIGHT Unlimited

NESKONČNA RADOST LETENJA

Ko sem 7 6 letos vstopil v prostore uredništva so za mano šepetali " a ze ve da je ze prišel?" V moji omari je seveda čakal Flight Unlimited Zadevo sem pobasal v bisago in se odpeljal do prijatel ja Primoža ki je ponosni lastnik 486 delks štiri skozi sto Potem sva celi dve noci mučila igralno palico da se je na koncu iz nje že kadilo Marsikdo se bo ob pogledu na ocene ki sem jih prisolil Flight Unlimited pritožil županu ali vsaj uredniku za tgre Me prav nič ne briga Številke so upravičeno visoke le igralnost je sporna Vsak, ki ga tovrstni simulatorji spravljajo v dobro voljo pa jim bo najverjetneje prikimal z nak lonjenostjo Za nepoučene v FU ni streljanja ni bojnih nalog je le divje akrobatsko letenje nad petimi ameriškimi letališči in enim v Franciji



Medeza kje pa smo?!

Začetki

Sredi leta 1992 je k Looking Glass Technologies prišel mlad programer in lačni fizik Seamus Blackley Skoraj ves svoj prosti čas je zabijal (in to še vedno počne) nekje na pol poti med nebom in zemljo Pod oblake pa ni letel s pomočjo halucogenih drog temveč v svojem jadralnem letalu Svoje šefe je prepričal da bi se simulator akrobatskega letenja lahko odlično proda jal Burne razprave ob kosilih so se počasi spreminjale v konkretne ideje le te pa so ob blagoslovu razvojnega oddelka postale projekt *Flight Unlimited*

Softverska mašinerija

Seamus je kot vodja skupine ki je pričela delati na Flight Unlimited zadal visoke standarde Njihov simulator naj bi PC letenje karseda približal čistemu pravemu Pokrajina nad katero se preklucujemo ni izmišljena Uporabili so stereoskopske posnetke iz zra ka in tako vsakemu pikslu določili položaj v prostoru 3D modeli letal so izdelali tako da so risarji in fotografi letala s katerimi letimo v Flight Unlimited ujeli na filme in papir iz vseh mogočih zornih kotov Avdio tehniki so v kabine montirali mikrofone in posneli hrup ki ga slišijo piloti Rutine ki simulirajo gibanje letala v zraku so bile za skupino največji izziv Vsi dosedanji simulatorji letenja za hisne računalnike so leteče stroje enostavno proglasili za vektorske objekte Vsak detajl obnašanja v letu so morali programi rati posebej (npr inercijo reakcijo na odklon krmil) pri Looking Glass pa so ta problem rešili čisto drugače Vsakič ko odklonimo krmilne površine računalnik izračuna spremembo vzgonske sile na vaših cyber krilih pri tem pa upošteva vse dejavnike ki na to vplivajo od hitrosti teže letala višine do vpadnega kota... Če še niste doumeli v Flight Unlimited se letala obnašajo skorajda kot v resnici

Pripravite se na vzlet!

Vsak let se začne v FBO (Fixed Base Operation) to je upravna zgradba na malem športnem letališču Pot do menijev spominja na igranje Dooma do izbranih



opcij se namreč primaknemo skozi tridimenzionalni prostor. Če ste v akrobatskem letenju začetnik se brž prijavite svojemu inštruktorju Za stare mačke pa je na voljo tekmovanje letenje skozi obroče nametane na nebu v boju s časom Ekstazo v obliki multi g-jev si lahko povzročite le na en način izbrati je treba primerno letalo ma šino Teh je v Flight Unlimited pet. **Bellanca Dechatlon** visokokrilec motor 180 konjev in en osel ki se v njem uči osnovnih akrobacij **Pitts Special**

Tekmovanje v akrobatskem letenju poteka v tako imenovanem *boxu*, ki je v bistvu zamišljena kocka nad letališčem, znotraj katere pilot izvaja svoj program Le tega ima zapisanega v obliki znakov in nalepljenega v kabini Dirka je ponavadi sestavljena iz treh delov iz obveznega - tekmovalci dobijo program že pred tekmovanjem, tako da se lahko dobro pripravijo, sledi program ki ga pilot dobijo malo pred tekmovanjem. Na koncu pride še posladek. *unlimited*, program ki ga pripravijo tekmovalci sami Vsi se potrudijo, da pokažejo največ kar zmorejo tako piloti kot letala. Za gledalce prava paša za oči. 13 septembra letos bo v Dunajskem Novem Mestu (Avstrija) tako imenovani Breitling Cup, ena vrsta svetovno prvenstvo v akrobatskem letenju, kjer nastopa le najboljših deset z uradnega prvenstva To pa se splača videti

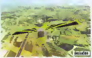
Od zgoraj je svet lepši







extra 300 s





grob g-103a



suhoi SU-31



pitts S-2B

S-2B prava starina med akrobati, prva verzija poletela že davnega leta 1940. S-2B je moderniziran dvosed, po zraku ga poganja 260 konjski motor, tako da se veteran zoova pojavlja na akrobatskih tekmovanjih. **Grob G-103A Twin II Acro** je dolg naziv za plastično jadralno letalo, ojačano za akrobacije. Ko boste sedeli v njem, ne pričakujte hrupa motorja. Iz zvočnikov bo prihajalo le šumenje zraka. Simuliran je s posebno ljubeznijo, saj je Seamus ponosni lastnik dotičnega stroja. Osnovni catch: višino je potrebno spremeniti v hitrost. **Extra 300s** eden najmodernejših tekmovalnih akrobatskih letal, vrhunskih letalnih sposobnosti. Izdeluje jih bivši evropski prvak Walter Extra. V nosu se nahaja 300 konjičkov, ki vam polepšajo dan in spravijo prebivalstvo ob letališču ob živce. **Suhoi SU31** je najmodernejši, najmočnejši in sploh najboljtabolši akrobatski avion na svetu. Letalski zavod Suhoi je koncem osemdesetih izdelal SU 26, ki je tekmovalcaja v akrobatskem letenju postavil na glavo. SU 31 je izvorna verzija, 360-konjski motor pa pilotom omogoča lahke zavoje v bojih z gravitacijo in aerodinamičnimi silami.

Kako, zakaj, čemu?

Na dobro urejeni 486/66 v najnižji ločljivosti (320x200) teče FU kot poorel, zunanji pogled pa malce upočasni zadevo. Na pentiumu in DX4/100 boste pri isti ločljivosti cvilili od ugodja. Slike, ki jih pravkar občudujete, so 640x480, ob volji pa so še 320x400 in za stroje prihodnosti še neverjetnih 1024x768. Flight Unlimited podpira vse joysticke in cel kup VR čelad. Neskončno zabavo popopra še obilica podrobnosti in odličen zvok. Ena najbolj privlačnih stvari je prav gotovo virtualni inštruktor letenja, ki vam podrobno razloži, kako se posamezna figura pravilno odleti, ko pa komande prepusti vam, vsako napako natančno pokomentira! Če vas je že Flight Simulator prevzel, si za Flight Unlimited kupite še dober joystick, če ga še nimate. Pa nikar ne opletajte z njim kot s kuhalnico, pilotirate namreč sofisticirane in nadvse divje stroje!



Format	PC CD ROM (486, 8 MB RAM)
Zvrst	simulacija akrobatskega letenja
Založnik	Looking Glass / Virgin
SKUPAJ	96

97 | 92 | 99

Nagradna igra: Z Megazinom pod nebo

Borivoj Brnr, nekoč vodja vojaške akrobatske skupine Leteče Zvezde in JAT-ov pilot, ni želel ostati brez letenja. Na letališče Portorož je skupaj s prijatelji pripeljal vrhunsko dvosedežno akrobatsko letalo. V ozki kabini je prostora za dva uživača, ki sedita eden za drugim. Oba kokpita sta opremljena z vsemi potrebnimi inštrumenti in komandami. Dotično letalo se od večine ostalih tovrstnih razlikuje tudi po tem, da je dvokrilec. Na trupu krasi velik napis Kondorair, ki je seveda lastnik malega divjaka. Borivoj in njegovi kolegi vas bodo z veseljem uvedli v svet letalstva, ali pa vas le popeljali nad obalo in naokrog po naši deželi. Verjemite, pogled na soline, morje in hribe iz zraka je res nekaj enkratnega. Še lepše doživetje pa so unlimited akrobacije, ko se nebo in zemlja pomešata v zabavan vrtinec. Eden od [illegible] s pomočjo gospodične Sreče svoje telesce poluzil na sprednji sedež in se z Borivojem popeljal pod sončno primorsko nebo. Naloga je preprosta: na glasovnici vpišite tip letala, s katerim bo nagrajenec izkusil splet hitrosti, noreg vrtenja in pritiska multi g-jev. Naj vam pomagam: s istim letalom se lahko prekucujete tudi v Flight Unlimited! Če pa želite leteti s Kondorairom kar tako, jih obiščite na letališču Portorož ali pa jih pokličite na telefon 066 79 084. Uživajte!



BORUT LEVART

FULL THROTTLE

Po uvodni sekvenci se znajdete v kanti za smeti. Nežno odprite pokrov. Pojdite v bar (vrata odprite z nogami). Vprašajte točaja o ključih. Ker se vam zlaže, poskusite zgoda. Takoj dobite ključe. Zajahajte motor in se odpeljite. Na cesti se vam pridruži motorist iz neke druge bande. Ker vam ni prav nič všeč, se ga znebite. To je bojni del igre, ki je odlično izdelan. Bena usmerjate levo in desno z miško. Z levim gumbom menjate predmete, s katerimi tepete nasprotnika (na začetku samo noga in roka), z desnim pa izbrani predmet uporabite. Ko motorista pustite za sabo, Ben pokaže svoje sposobnosti, se zapelje po zadnjem kolesu in prav lepo mu gre mimo in pade. Zbudite se pri mehaničarki, ki vas je pokrpala in začela popravljati še vaš motor. Da ne pozabim, ime ji je Mo in je ženska. Motor vam bo popravila, ko ji prinesete vilice, bencin in varilni aparat. Torej, na delo. V isti sobi najdete posodo za bencin in gumijasto cev. Oba predmeta najdete ob steni. Pojdite ven. Srečate novinarko, ki vas je pripeljala sem. Podajte se v vas. Na razpolago imate tri lokacije. Pojdite na tisto v sredini. Potrkajte na vrata. Gospodar vam ne bo odpil vrat, zato si jih odprite sami z nogo, ko tip prisloni oko na vrata. V omarici najdete vitrih za ključavnice, v hladilniku pa meso. Poslužite se dvigala, ki vas pripelje v klet. Na mizi najdete varilni aparat. Sedaj si izberite lokacijo desno zgoraj. Z vitrihom odprite ključavnico. Poberite jo. Vstopite. Dotaknite se lestve in s tem vključite alarm. Hitro se skrijte v levi zgornji kot, za sod. Prileti policijsko vozilo. Ko policaja splezata po lestvi navzgor, zapustite skrivališče in si sposodite bencin iz policijskega vozila. To naredite tako, da odprete pokrov in vtaknete gumijasto cev v rezervoar vozila. Posodo za bencin postavite pod gumijasto cev. Vdihnite s cevjo v ustih. Sedaj vam manjkajo samo še vilice za motor. Izberite si lokacijo levo zgoraj. Vrata zaklenite s ključavnico. Splezajte čez zid s pomočjo verige. Skočite v smetišče. Tam prebrskajte po kupu z rabljenimi deli in najdete tatov lačnega in zelo hudega psa. Ben zbeži nazaj na varno, pes pa steče na lokacijo levo. Pojdite za njim in pridete do lokacije s pokvarjenimi avtomobili. V najbližjega (modrega) dajte meso in pes se bo zapodil vanj. Pojdite lokacijo nazaj in gor (šerjav). Iz tam upravljate magnet za premeščanje avtomobilov. Spravite se na tistega modrega in ga dvignite do najvišjega nivoja. Avto pustite viseti na magnetu in pojdite iskat vilice v kup z rabljenimi deli. Tako, zopet na motorju. Odpeljite se na lokacijo levo. Vidite, da so policaji postavili zasedo zoper tujino bencina. Še enkrat sprožite alarm v rezervoarju bencina. Tako prelisičite policaje. Sledi dooolga, toda odlična animacija, ki vam predstavi nadaljnji zaplet. Corleya ubije zlobni Ripburger. Medtem to vse fotografira novinarka, ki vas je še enkrat rešila. Corleya najdete na tleh, ko umira. V zadnjih vzdihljajih vas prosi, da se maščujete za njegovo smrt in najdete njegovo hčerko Mo?! Medtem gre Bolus, eden izmed dveh pajdašev Ripburgerja, ubit Mo. Mo uspešno zbeži. Potem pridete do njene hiše vi. Ne najdete Mo, ampak le sliko, na kateri je Mo in njen stric. Na lokaciji desno je še vedno zaseda, le da je zdaj še večja. Z motorjem se odpeljite na lokacijo zgoraj. Pridete do Kickstanda. Za barom najdete prestrašeno novinarko, ki vam da ponarejeno vladno osebno izkaznico. Pojdite v bar, kjer izveste, da vas išče policija, zaradi umora Corleya, in da je polovila vso vašo bando, razen vas. Tipu za mizo dajte osebno. Odpelje vas čez zasedo in vas odloži na farmi. Kmalu ugotovite, da vam je ukradel cev za dotok bencina. Pojdite v hišo zraven farme. Pod blazino najdete železno palico. Z njo odprite skrinjo, kjer boste našli nekaj podobnega vaši prej ukradeni cevi. Zaslišite zvok motorja. Mo? Tako je, odpelje se mimo vas. Skočite na motor in se poženete za njo. Toda ona vam pobegne. Ima namreč bolje opremljen motor. Vam manjka pospeševalnik (booster). Sledi animacija. Stojite pred prikolico polno rumenega dreka. Z železno palico odvijte kolesa in prikolico prevrnite. Vzemite še malo rumenega dreka, ki leži na tleh. Pojdite na motor in se odpeljite po cesti navzgor. Pri farmi vas čakata Ripburgerjeva pajdaša. Ben jima pobegne, onadva pa za njim. Ko zapeljeta čez rumen drek, se jima drek prilepi na okno in bum! Pripeljete se do uničenega mostu. Poglejte na tablo. Vidite, da se je že veliko ljudi odločilo za skok čez kanjon. Za vse je bil skok poguben. Enemu pa je vseeno uspelo. Imel je prav takšen motor, ki ga vozite vi. Za podvig morate pred most postaviti skakalnico, katero imajo jamske ribe in motor opremiti z zračno blazino in super pospeševalnikom (booster), kakršnega imajo predstavniki bande Voltures. Torej na delo. Pojdite nazaj na cesto in ob prvi priložnosti zavijte na Old Mine Road. Tukaj boste srečali veliko motoristov, predstavnike vseh band in tudi jamske ribe. Nekateri se bodo hoteli samo pogovarjati, nekaterim pa ne boste všeč in obratno. Zato jih eliminirajte. Dobili boste nova orožja in pospeševalnik. Ko premikastite jamsko ribo (z lesenim kolom), dobite posebna očala, s katerimi boste zaznali skrivni prehod v jamo, kjer skrivajo skakalnico. Očala si nataknite na glavo in počakajte, da se v spodnjem kotu prikaže napis CAVE in smer kje je. Torej, zavijte v jamo. V jami se odpeljite do konca in si skakalnico priključite na motor. Pojdite stran. Pred izhodom se boste ustavili. Skakalnico odvežite. Tako boste pretentali jamske ribe. Sedaj imate pospeševalnik in skakalnico. Potrebujete še zračno blazino. Odpeljite se po cesti navzdol. Ob prvem stop znaku se ustavite. Z železno palico se spravite nad poškodovan avto. Dobili boste zračno blazino. Namestite jo na motor. Pojdite po cesti navzdol in pri skakalnici navzgor (skok). Ben bo vzel zalet in preskočil kanjon. Pripeljali se boste pred tovarno Corley Motor Factory. Pojdite k prodajalcu spominkov. Vprašajte ga o majici, ki visi na panoju. Medtem, ko jo proučuje, mu sunite zajca na vrvici. Pojdite nazaj na motor in se odpeljite levo (znak kaže gor). Pripeljete se pred votlino bande Voltures. Toda do votline vas loči še minsko polje. Usmerite zajca na minsko polje. Dobili boste baterijo. Pojdite nazaj k prodajalcu spominkov. Avtomobilu, ki ga prodaja, podarite baterijo in ga usmerite lokacijo zgoraj in potem še levo. Ostanete sami. Sposodite si komplet 12 mijcev.

Odpeljite se nazaj na minsko polje. Spustite zajce iz škatle in jih poberite enega za enim. Enega spustite na minsko polje. Ustavila ga bo mina. Naredil bo pot. Kjer je končal prejšnji, spustite naslednjega in tako naprej, dokler ne pridete do votline. Tam vas pričaka banda Voltures, med katerimi je tudi skrivnostna Mo. Zvežejo vas, v prepričanju da ste vi ubili Corleya. Privežejo vas na vrv in začno mučiti. Sledi nekaj podobnega kot pri Monkey Islandu, ko smo dejanja uresničevali z besedami. Kombinacija je: Let me go, or else... I'll tell you names! Dispersed Dynamo. Spustijo vas. Sedaj ste se združili in edini sovražnik je še Ripburger in njegova pajdaša. Z Mo greste na dirko avtomobilov. Avto usmerjate s smernimi tipkami. Eliminirajte rjavi avto (1. skakalnica) in ga potisnite do in čez 2. skakalnico (desno). Čez 2. skakalnico skočite še vi. Mo se katapultira, vi pa prilezete iz ognja. Zažgite ograjo. Ko se modri avto prebudi, ga zvabite v ogenj. Ben se vrne v votlino, kjer Mo popravlja motor. Poglejte rezervne dele. Opazite številko 154492, ki je čisto slučajno tudi šifra Corleyevega sefa. Pojdite za tovarno. Tam brcnite v levo zgornjo sredino zida. Toda ko bodo metri identični. Odpre se skrivni prehod. Mogoče vam to ne bo uspelo prvič, toda ne obupajte. Preizkusite prehod. Znajdete se v Corleyevi pisarni. Aktivirajte talni sef s številko 154492. Dobili boste magnetno kartico in magnetofonski trak. Pojdite lokacijo levo in odprite prva vrata s pomočjo magnetne kartice. Vstopili boste v sobo s kinematografom. Stroj ima dve ročici. Levo, ročica za svetlobo, premaknite dvakrat, desno, stikalo, pa enkrat. Vstopite še v naslednjo sobo. Na grafoskop položite fotografije Corleyevega umora. Ripburger pobegne. Ben in Mo se odpravita rešit njegovo bando iz zapora. Pot jima prestreže Ripburger s tovornjakom. Mo pade pod tovornjak, vi pa se uspešno držite pod sprednjo šipo. Za tovornjakom se prikaže še avion brez kril??? Pomoč s strani bande Voltures. Odprite zgornji pokrov. Ripburgerja odpeti pokrov moti pri vožnji, zato ga zapre s palico. Ko zapira, mu vi sunite palico (s tipko F1 bitreje). Odprite spodnji pokrov. V ventilator zataknite prej ukradeno palico. Ben bo skočil v tovornjak in prišel ven za Ripburgerjem. Z železno palico odvijte zgornjo cev za dotok bencina. Ripburger to opazi, vas hoče ustreliti, medtem pa Mo spleza izpod tovornjaka in ga ustavi. Ripburger v sili tovornjak ustavi, ta pa zleti naravnost v avion. Splezajte po lestvi v komandni prostor in prižgite monitor. Kombinacija je: take off/ post take off/ gear/ raise gear. Dvignili boste kolesa. Sila trenja bo ustavila avion točno nad prepadom. Pojdite v Ripburgerjev tovornjak in prižgite monitor. Kombinacija: main menu/ defense menu/ machine guns/ control/ system off. Konec z Ripburgerjem. Pojdite nazaj v avion. Ostali bodo zbežali ven. Težišče se bo pomaknilo bližje prepadu. Pojdite levo od prikolice, ki je še v avionu. Skočite na motor in se odpeljite ...

LOST EDEN

Citadel of Mo je mogočna utrdba, ki jo je zgradil Adamov oče, vaš oče. Vratar Thugg vam pove, da vas išče svetovalec Monk. Zglasite se moraste pri očetu. Zavijte v levo in se spustite v klet. Pot vas pelje po srednjem tunelu do prestola. Pred odaljeni ekavi je pravkar prispel iz severa. Novice so slabe. Chamaar je napadel zlobni Moorkus Rex s svojimi tiranskimi četami. Med ljudmi je napravil pravi pokol in le malo verjetno je, da ga bo lahko kdo ustavil. Oče vas ne spusti iz utrdbe, ker mu je zlobni Tyrann Moorkus Rex pred časom ubil ženo in hčerko, vašo sestro Leonoro. Mashaar je trenutno edino varno mesto, ki ga ne smete zapustiti. Oglejte si slike na stenah levo od prestola. Videli boste, kako se je Tyrann spopadal z ljudmi, kako je vaš stari oče podil vse utrdbe prepričan v svojo premoč pred ostalimi ter kako je vaš praded oče gradil mogočne utrdbe širom po svetu. Zdaj jih stoji še več, zlobni Rex pa ne je vrnil v velikem slogu.

Ko zapustite kraljeve prostore, stopite na hodniku v svojo sobo na desni, kjer vas čaka Eloi. Povedal vam bo, da je Dina odklenila stransko prehod, nato pa vam bo podaril kamen. Stopite še skozi leva vrata do svetovalca, ki vam podari talisman sreče in pogum. Zapustite prostor in pojdite nazaj ter skozi desni stranski izhod. Z Dino odletite do njenega bolnega očeta Taro, ki vam podari školjko. Školjka vam bo pomagala v najtežjih trenutkih. Preden se vrnete v Citadelo, poberite še nož. Treba bo k reblju v levo sobo, vendar morate prej Dini podariti talisman sreče, ker drugače ne upa z vami. Služila vam bo kot prevajalka. Kasneje vam podari zob. Pojdite do Monka in zob uporabite na okostnjaku za Monkom. Spustite se po stopnicah in zob še enkrat uporabite na naslednjem okostnjaku. Umaknite steklo in v jami s tal poberite prazno. Z baklo si oglejte ogromno sliko na zadnji steni, ki prikazuje gradnjo utrdb. Ko ugotovite, da je skrivnost v združenju sil dinozavrov in ljudi, vam Dina pove, da je ...

Vrnite se do Monka in prazno uporabite na plošči, ki leži na mizi. Zdaj boste s pomočjo Monka lahko začeli prepričati v smiselnost gradnje utrdb. Spustil vas bo na pot v Chaamar. S seboj vzemite še Thugga in zapustite Mo skozi glavni izhod. Odletite v Chaamar, kjer se vam pridruži Mongo. V zgornjem desnem kotu ekrana se bo pojavil zemljevid. Kliknite v enega od kotov, nato pa se premikajte tako, da boste prehodili popolnoma vse lokacije. V gozdu na zahodu boste na enem od dreves našli gnezdo. Če so v njem jajčka, jih dajte Thuggu za malico. Thugg bo občasno kar sam od sebe našel jabolko, lahko pa ga tudi poprosite, da kakega poišče. Jabolka niso pomembna.

V gozdu boste našli Chonga, vodjo tukajšnjih prebivalcev Chortianov. Po pogovoru se vam bo Chong pridružil. Poberite še gobe (z velikim klobukom, druge so strupene). Nesite gobe ... in jim zaigrajte s piščaljo. Začeli bodo z gradnjem utrdbe, da bi jo spremenili v pravo trdnjavo, pa bodo potrebovali pomoč Triceratopsov. Sedaj se pogovorite s Chongom, ki vam iz hvaležnosti podari Mesečev kamen. Sedaj so prišli v vodilno tudi krvoločni Tiranozavri Rex. Če zadete na ekran, kjer se nahajajo, takoj zbežite, ker je drugače po vas. Bodite previdni, ker se seli Mosasaurus, ki živi v jezeru, je nepomemben, če pa se vam ga ljubi krmiti z jabolki, vam bo dal kak pameten nasvet. Sprehajte se po zemljevidu vse dokler se T Rexi povsem ne približajo utrdbi. Chong vam svetuje, da za pomoč poprosite plenilce Velociraptorje. Drugim brontozavrom v gozdu dajte spet gobe, še enkrat zaigrajte in začeli bodo z gradnjem nove utrdbe. Poiščite Velociraptorje, ki pa vam zmenkrat nočejo pomagati. Spet poiščite gobe, nato pa se sprehodite do Apatozavrov in jim zaigrajte na piščal. Ne njihovih hrbtih se odpravite v goro Uluru na sever.

V votlini na skrajnem severovzhodu se pogovorite z domačini plemena Ulele. Spet ponovite postopek z brontozavri in utrdba bo zrasla tudi v Uluruju. Pogovorite se spet s poglavarjem, ki vam podari še eno ploščo. Pove vam še, da ... kraj in ... pleme Kobu. Pojdite torej v Koto. Eloi vas bo za nekaj časa zapustil. V votlini na severozahodu poberite simbol sonca, na skrajnem vzhodu pa vas pričaka poglavarka Kommala. Pravi, da je pri njih Moorkus Rex njihovi premoči ... da za pomoč poprosite velociraptorje. Poiščite jih in se pogovorite z Mongom. Pove vam, da jih bo treba nekako podkupiti, kako ... pa ve Ulele. Vrnite se torej v Uluru in za nasvet povprašajte poglavarja Uleleja. Velociraptorji imajo radi zlato, uspeh v boju pa jim bo prinesel tudi amulet. Ulele vam podari Eye of the Storm, spet pa vam bo pomagal, ko mu prinesete tri ukradene maske. Sprehodite se okrog in poberite zlato. Odletite v Chaamar, velociraptorjem dajte zlato, nato pa še Eye of the Storm. Počakajte, da nesrečne T Rexe. V Kotu sporočite poglavarki Kommali veselo novico, nato pa po starem receptu zgradite utrdbo. Hvaležna poglavarka vam podari eno od izgubljenih mask, ki jo nesete Uleleju v Uluru. Medtem se v Chaamar naselijo tudi triceratopsi. Hvaležni Ulele vam da na izbiro dve predmeta. Vzemite palico (Sky Hammer), s pomočjo katere (in podkupnine v zlatu) bodo velociraptorji tudi od tu pregnali hudobneže. Ulele vam sedaj podari še strelo, z njo pa odletite še v Koto in tudi njega očistite nadloge. Eloi vam bo povedal za mestece Valley of Despair, do katerega pa lahko pridete le po morju. Pojdite najprej do Narimove votline, južno od Kotoja. Podarite mu nož in povedal vam bo za skrivni prehod. V težki bitki pa se je izgubil Mungo. Mrtev?

V deželi Tamara živi pleme Tamarinanov. Njihova voditeljica Tahlocemi vam je hvaležna, ker ste pregnali sovraga. Šla bo z vami, z njo pa tudi njen pomočnik Fugg. Brontozavri naj tudi tod zgradijo utrdbo. Pogovorite se s Fuggom, ki vam podari vrečko z zemljo in pove, da bodo za načrtane utrdbe potrebni triceratopsi. Tahlocemi dajte kamen, ki ste ga na začetku prejeli od Eloja. Poskusite odleteti, vendar ste v lovilni mreži. Pomagala vam bo Tahlocemi, ki vam bo posodila splave. Akvazavri vas bodo sedaj odvlekli v Cantaro, kjer bo Tahlocemi odstranila masko in se predstavila kot Eva. Adam in Eva. Seveda, saj smo v raju. Dina se bo vrnila v Tamaro in poskušala najti Mungo, vi pa se sprehodite po otočju Cantare. Povzpnite se na skale na severozahodni obali in našli boste ljudstvo Castra. Poglavar vam Evo nekako prijazno ugrabi, če jo hočete nazaj, pa mu morete pripeljati Dino. Torej odletite v Tamaro. Eloi bo odšel po pomoč, ko poslušal če pokličeti še nekaj svojih prijateljev pterodaktilov, medtem pa se vi sprehodite po obali in Dini povejte, kaj se je zgodilo. Žal noče z vami. Poglejte še enkrat v tablo in videli boste velikega Rexa, ki je ubil Mungo. Dina je žalostna, ker Mungo ne more več najti, se vam bo pridružila. Odletite v Cantaro in Dino zamenjajte za Evo. Z vami bo šel ... pod ... Poiščite brontozavre in na znani način zgradite utrdbo. Vrnite se v votlino plemena Castra. Dina bo ostala pri njih, dobili pa boste drugo davno ukradeno masko.

Z masko v žepu se napotite do njenega lastnika, plemena Ulele, torej v Uluru. Zopet vam lastnika v zameno za njo ponudijo dva predmeta. Vzemite lobanjo (Within & Without) in poiščite triceratopse. Dajte jim prazno gnezdo in se z njimi pogovorite. Takrat jim bo Eva zapela pesem in pomagali bodo pri nadaljnji gradnji utrdbe ... Odletite v dolino Tamara in velociraptorje pošljite v napad. Ker ste (poleg zlata) uporabili tudi amulet, se lahko v Uluru vrnete še po drugega, ... po Eye of the Cyclone. Ta vam bo pomagal v Cantari. Ko so tudi tu T Rexi premagani, se lahko sprehodite od mesta do mesta in povsod s pesmijo in gnezdi prepričate triceratopse, da pomagajo pri gradnji trdnjav. Ko vam triceratopsi priskočijo na pomoč v vseh petih mestih, si lahko malce oddahnete.

Eloi se bo vrnil s slabo novico, umrl je Adamov oče. Vrnite se v Citadel of Mo in se pogovorite z Monkom. Iz stojala vzemite lovski rog, nato pa zapustite palačo. Sprevod se ekonomska pustečevo odpravi proti votlini balzamerjev. Vstopite in se pogovorite z Mariodo.

Po običaju se treba iz telesa izpustiti dušo, vendar pa mora nekdo dušo pospremiti na pot. Ker je dejanje precej krvavo, se ga vaši sopotniki vsi po vrsti branijo, vi pa v ceremoniji ne smete sodelovati, ker ste naslednik pokojnega. Vrnite se v palačo k rablju Jabberju. Podarite mu lovski rog vašega očeta in se z njim pogovorite. On vam bo pomagal pospremiti dušo očeta na zadnjo pot. Z njim se vrnite k balzamerjem, kjer bo opravil potrebno nalogo. Balzamerke vam bodo podarile še tretjo masko, povedale pa vam bodo še za orožje, s katerim bi se lahko spopadli s hudobneži. Žal ga lahko dobi le kralju blizu temu, da je kralj mrtev, vi pa ste njegov naslednik, pa nimate zlatega meča, ki bi dokazoval vaš status. Vrnite se v Mo, kjer vam bo Eloi povedal za novo mesto na severu. Pojdite prej še v Monkove prostore. Po meditaciji vam Monk pove nekaj besed o zlatem meču, a nič posebej pametnega.

V Shandovri domuje kraljica Shazia. Preden se napotite k njej, vrnite še tretjo masko Uleleju v Uluru. Dobili boste zadnji predmet, River that Winds. Pojdite sedaj v Shandovro, kjer vas pričakajo prijatelji. Obiščite kraljico Shazio na severovzhodu. Okoli njenega vratu visi nekakšna verižica, ki pa je ne les takšna, kot jo je imela vaša sestra. Ko se zadeve razjasnijo, ugotovite, da je ona vaša sestra, ki jo je mati odnesla iz gradu še pred napadom Rexa. Vaš oče, ki se je v boju osramotil, pa vam je skupaj z Monkom to prekrival. Shazia vam pokaže zlati meč in dvoma ni več. Ona je vaša sestra. Z brontozavri začnite graditi utrdbo. Ko jo zgradite, vam podari zlati meč Mashaarja. Zdaj ste pravi kralj. Poiščite tiranozavre, nato pa še velociraptorje. Raptorjem dajte zlato in River that Winds. Ko želite odleteti, Rex napade utrdbo. Hitro odletite do balzamerk in jim pokažite meč. Prejeli boste tri instrumente: bobne (Rolling Thunder), zvončke (Chant of Bells) in trumpete Angry Gods. Razložijo vam, da se bodo sovražniki prestrašili le v primeru, da boste zaigrali pravilno. Zaigrati pa morajo vsi trije hkrati. Vrnite se v Shandovro in se prikobacajte do utrdbe. Obkoljena je z več stranmi. Thuggu potisnite v roko bobne, zvončke dajte Monku, nato pa se odpravite na ekran s Tiranozavri. Na sebi uporabite trumpeto in sovražniki zbežijo. Ponovite vajo na vseh mestih, kjer najdete tiranozavre. Dobili boste še eno tablico. Ko vse premagate, se vrnete v Mo. Stopite v kraljevo sobano, kjer si od blizu oglejte sliko velikanskega T Rexa. Vanjo zabodite meč in odprl se bo prehod v labirint.

Labirint ni tako zelo zahteven, pa z malo sreče, nekaj več truda in še več časa ga boste rešili. Seveda pa lahko za vsak korak posebej povprašate tudi vašo sestro, ki vas bo rade volje popeljala do konca. Našli boste dinozavrovsko jajce ... jajce usode. Dinozavri verjamejo, da je v njem njihova preteklost, da bi razrešili skrivnost, pa ga morajo razbiti na pokopališču pterodaktilov White Arch. Poberite jajce ter zapustite labirint in palačo. Jajce dajte pterodaktilu Eloiu. Z njim odletite v White Arch. Ko se Eloi čez nekaj časa vrne, vam podari četrto ploščo. Sedaj morate odpotovati še v prastari svet dinozavrov. Obiščite Dino v Castri in podarila vam bo koreninо (Root of Ages). Vrnite se v White Arch in tam pojejte korenino. Sprehodite se po svetu umrlih dinozavrov in pokažite prvo tablo svetemu duhu. Vrnil vas bo v vaš svet. Pred zaključnim napadom morate poiskati še peto ploščo. Pojdite v Cantaro in obiščite Dino. Pogovorite se s Castro in s pomočjo simbolov odgovarjajte na njihove vprašanja. Na ... jim dajte simbol sonca, nato lunin kamen in na koncu pa še vrečko zemlje. Dobili boste peto ploščo.

Sestra vas bo odpeljala do vhoda v Tyrannovo domovanje na skrajni sever, kjer stopite v desno in se spustite v prepad. Moorkus Rex je na vrhu stopnic, vi pa pojdite po desni okoli njih. Našli boste zadnjo šesto ploščo. Uporabite jo na hudobnežu, ki se razleti na tisoč koščkov. Nasproti vam pride Mungo, ki vseeno ni mrtev in skupaj zapustite brezno. Z Elojem pojdite do dinozavrskega jajca, ki ga razbijete. Jajce je prazno! Prihodnost za dinozavre očitno ni... Žalostna zgodba je končana. Ja, ... še živeli dinozavri.

THE DAEDALUS ENCOUNTER

Verjetno ste že slišali za Zemljo planet na kater em živijo ljudje Ena izmed značilnosti teh bitij je prepričanje da so edina inteligentna bitja v vesolju če že niso edina pa so zagotovo najbolj mi roljubna

Kaj pa o Vakkarcih? Ste o njih že slišali? To so bit ja, ki živijo v drugi galaksiji in so prepričana da niso najbolj miroljubna v vesolju Da bi to dokazala so na padla Zemljane Zemljani so seveda zmagali To se je zgodilo leta gospodovega 2135 sto štirideset let po iz- idu igre Daedalus Encounter

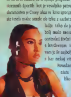
Vojne je bilo torej konec pred Federacijo pa nove naloge obračun s kolaboranti in nadzor razbitin ki so



Velikanska ščipalka za perilo.

v vesolju ostale od spopadov Slednje je zlasti zaradi bližajočih se letnih dopustov in s tem povezanega pro- metnega navala še kako pomembno K akciji je pris topila tudi trojica veteranov

Ari (Tia Carrere) je postavna azijatka ki je names to v masažnem salonu sklenila svojo kariero ustvariti z raketiranjem sovragovih vesoljskih vrtavk Drugi član nek danje bojne posadke je Zack (Christian Bocher) ki po pro- padu Bundeslige leta 2121 nekako ni našel samega sebe in se brez strahu za življenje prepušča užitkom ob ek stremnih športih kot je vesoljsko patruljiranje Najbolj skrivnosten je Casey alias vi ki to igro igrate Pred časom ste imeli malce smole ob trku z razbitinami vesoljske ladje tako da je od vas ostalo bolj malo mesa takorekoč le centralni živčni sistem zvezan s hardverom izmed katerega vam je še najbolj v ponos sonda s kar nekaj vitalnimi organi Povedano na kratko niste lepi a zato to liko pametnejši



Kot najboljšega prijatelja vas Zack in Ari vzameta iz laboratorija in odpeljeta s seboj na smetarsko akcijo Zackova drzna odločitev za skok v sosednjo galaksijo se konča z nerodnim pristankom na neznanem letečem predmetu in tu se pričnejo težave Kaj pravzaprav je ta pred met? Zakaj se je znašel tam? Čigava last je? Da bi bil položaj še bolj dramatičen se ta gmota v obliki klinčka za obešanje perila namerava zaleteti v zvezdo na kateri seve da karjo kot Metod Trobec tako da nas poleg vseh skrivnosti preganja še čas



"Ej Jože ivaja pikseo po pubi"

Dovolj o zapletu na vrsti je nekaj ugotovitev o vsebinski in tehnični izpeljavi igre Še preden mi je igra prišla pod roke sem o njej slišal kot o mešanici vsega živega a pravzaprav ničesar novega To je res zato poglejmo kaj je starega in kako so zade vo zmešali

Daedalus Encounter je zbirka ugank ki jih povezuje film Pravzaprav bi film bolj sodil na prvo mesto zato stvar raje poimen ujmo film z ugankami ki nas ovirajo da bi si ga nemoteno ogledali do konca Cyberia? Ja precej skupnega napeta skrivnostna zgodba vendar je akcijski del Cyberie nedvomno boljši in obsežnejši od tistih nekaj strelskih nalog v DE zato pa so uganke v Daedalusu precej privlačnejše



"Daj nazaj Zakaaži Če an bom ali ja gaáfieall!"

Predvsem pa je v DE več filma in manj igre Skupna lastnost igei je tudi beleženje napredka v zgodbi ter ob vnovičnem igranju skok na poljubno sekvenco

Film je izjemno dovršen in prepričljiv Tako tehnično kot vsebinsko je kar nekaj korakov pred Wing Commanderjem 3 Primerjava zato ker je v "film ib" vse razen igralcev ustvarjeno z računalniki Silicon Graphics in ker imamo v obeh primerih opravka z neko nezemeljsko raso Če nam vsebinsko amaterstvo značilno za WC3 daje občutek da se na pustni torek bojujeta RAF in Luftwaffe je v ozračju Daedalusa nekaj resnično tujega Ladje bitja prostori vse je neka mešanica organskega in mehaničnega vse je popolno- ma tuje alienoidno za to srhljivo prepričljivost okol ja pa se moramo zahvaliti tako domišlji avtorjev kot zmogljivostim postaje na kateri je bil film izdelan

Igra teče pod Okni kar po izkušnjah mnogih ne bi smelo biti dober znak. S to potezo so avtorji namreč prihranili delo pri pisanju lastnih multimedijskih ru tin vse napake ki bi se pojavile med izvajanjem pro- grama pa kratkomalo zvalili na Okna oziroma vašo nerodno instalacijo tega sistema Hardverski mini mum je 8 MB 486/33 CD-ROM 2X ter po možnosti in za vaše dobro kartica z enim megabajtom Priporoča se namreč 15 bitni barvni način Testna kartica z 1MB DRAM in procesorjem S3 je očitno dovolj za gladko predvajanje sekvenc v 32 000 barvah Ob tem seveda nikakor ni slabo če ločljivost spustite na 640x480 kajti tedaj okno z igro zasede ves zaslon pa še nekaj bitnostnih zmogljivosti boste osvobodili

Format	PC CD ROM (486, 8 MB, Win) Mac
Zvrst	Film z ugankami
Založnik	Virgin
SKUPAJ	84

91 | 88 | 80

BRUTAL
PAWS OF FURY

Tudi živali se pretepajo, mar ne?

Koi kaže so se pri GameTeku odločili da pos tanejo pravi specialisti za pretepaške igre Po SSFT2 katerega opis najdete na 17 strani tega Megazina smo skoraj v isti sapi pod našo recenzorsko lupo prejeli še eno njihovo borilno igro ki pa bo po svoji vsebini sodeč bolj ugajala otrokom mlajšim od 11 let Zakaj le? Naslov Brutal namreč zveni tako prepričljivo udarno v slogu klavcev iz Mortal Kombata da nas kar strese po hrbtu Pa vendar v tej igri da ne



Ej, meta se ti ja medla na oko POLI

rečem (poniževalno) igrici ne boste našli niti kapljice krvi kaj šele okrutnih trganj glav & ruvanj hrbtenjač ali kakšnih podobnih svinadij Ne? NEEE! Kaj pa potem sploh še ostane nam krvoločnim mesojedcem? Mlatenje z živalcami tipa slonček Jumbo in medo Oskar? Prosim vas zamenjajte ploščo ali pa grem domov

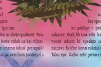
(Grem domov Mine dan Dva Pride kočija s tremi plavolaskami ki me na kolenih milo prosijo naj napišem tekst do konca No pa bom Naj jim bo Am pak tokrat zadnjič Zadnjič!)

"A buri ja buri! Jodl dodl! Hupa lupa! A je še kdo na tej liniji? Obrnite nulo!

Kaj hočete, dragi moji? Brutal je čisto samoumnevno še ena standardna GameTekova pretepalka za katero kul turno igranje nujno potrebujete vsaj šest rok na enem prstu Igra vse stavi na srčkano risano grafiko in divjo igralnost Nastavite hitrost na TURBO pa boste videli na kaj ciljam

Zakaj in komu na čast se imamo tokrat pretepati? To si preberite v navodilih jaz pa vam bom postregel z receptom za khm ja no .. žametno obaro Takole gre v veliko navpično posodo naslikajte enega kung fu zajčka pustite da zakrkne nato dodajte dve ali tri taj landske podgane zalijte z omako iz nasekljane kožice karate krokodila in popoprajte s sveže nirgano Dali lamo jed dušite na polnem ognju 2 3 minute in post rezite s paniranim levjim princem iz Kenye Seveda lahko kot nadomestek surovine uporabite tudi seksi lisičko (ponianko ...) ali medveda (bivši sovjet ski komandos) ali Kedno kojota Psiho mačko pa uporabite le v skrajni sili sic er bodo vegeterjanci spet nekaj sikali Smo še koga pozabili? Oprostite, g Tai Cheetah, g. Pantha in g Chung Poe

Tako V opis sem zmetal vseh 12 lik ov s katerimi boste v igri delili usodo batin in bolečin pa ne Lahko zdaj končam? Ne? OK, potem vam moram povedati še to da je igra po načinu igranja in izgledu zelo sorodna s Street Fighterjem. Organizacija osnovnih udarcev (šest tipk za tri različne jakosti udarcev z nogo in roko) v bistvu pomeni izvajanje enih in istih udarcev ki jih različni liki izvajajo drugače odvisno od njihove borilne tehnike Zastavlja se vprasanje zakaj sploh uporabljati šibkejše udarce? Diplomske naloge na to temo sprejemamo na sedezu urednistva vsak dan od 17 od 24 v spremstvu prapra-dedkov in babic. Poleg klasičnih običajnih udarcev in posebnih udarcev (specialk) ima v Brutalu vsak lik na voljo se en udarec za izzivanje v slogu "Miško pridi sem da ti pokažem kako se dela "over mura mov ing cake" iz tvoje face!"



Če bi hotel biti profe sore bi se lahko strok ovno izrazil da bodo v tej igri do izraza prišli predvsem vaša boril na tehnika hitrost in natančnost ter seveda do ber spomin (šalterji ali plonkiči ne pridejo v poštev) za kup specialnih udarcev Vsak lik ima sebi lastno tehniko bojevanja z vsemi udarci ki spadajo zraven odvisno pac od njegove fizične konstrukcije in verskega prepričanja Tako npr Zajko sebi primerno izvaja nožni udarec s hitrostjo 120km/h, medo pa se zanaša na surovo moč svojih udarcev kot tudi ostali ki s pridom izrabljajo svoje telesne okončine

Igralni sistem je pravzaprav močno okrnjen Na izbiro imate 2 5 rund za vsak spopad katerega si lahko tudi ponovno ogledate (replay) ni pa to nujno in



V prstnu se je vsešila še vlaska muljca

potrebno Uživali boste ob horizontalnem premikanju ozadij na 14 slikovitih lokacijah na Himalaji da dol padeš peščeni obali ki s sipinami zakriva pogled slapu Savici ob Shaolin templju pragozdu v nevihti podzemni votlini na ladji ob sončnem zahodu na ska lcab lavi vse tihožitju brez publike

Kaj je v igri še zanimivo? Živalski krliki ob izvajanju udarcev mimika likov izven fer potez in njihove zmagoslavne geste. V Brutalu sploh ni časovne omejitve spopa dov, kar je zelo zelo zelo khm nenavadno SMESNO!

Da povzamem meni osebno je še vedno najbolj pri srcu MK2 ki bo prvi na lestvici ostal dokler ne pride MK3 Če pa ste bolj miroljubne sorte a bi vseeno radi komu primazali klofuto se oglasite pri nas Z veseljem vam bomo ustregli potem pa vas bomo s pomočjo našega odvetnika stožili za mastne denarce Niti ni tako slaba ideja kajne?

Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB RAM)
Zvrst	pretepaška igra
Založnik	GameTek
SKUPAJ	78

84 · 68 · 70

Flight Of The Amazon Queen

Ja sem mel tako lepi avijon, pa sem fural tako svetlo okol pa sem zasu v Amazonijo, pa sem vidu dinozavre, pa ful dobra bajba po kateri hute use ponedn ko Indijana Dons.

Sem v hotelu seččal nanga Andersona. Helandka mu manga pa je [illegible] pa sem ostal zaklenjen v sobi. Kričko pa ta [illegible] ko me Sparki obišal pa bare na stop. Si beni mozl mu pomagat. Vzamem ano rjuho pa to eno pa jih zvežem skup in ne zaklajene sel pa zlezem po rjuhah dol. Sa na [illegible] vidu nastizanju [illegible] ga poerkavan kajtro [illegible] pa še umetne jolke vzamem [illegible] naraj gan Poteganem voveso in vzamem lasulje [illegible] kaj nem pa odpram kufiš, da d bim bitsaš. Grem spet dol pa [illegible] žengah do recepcije se z receptorjem rindam da sem kolega od [illegible] Saj sem bil včasih potem je bila pa Jenny pa Eve pa je Dea [illegible] vas ne zarona. (JA PA NAS!) In sam lahko vzel ključ spet po stopnicah dol in k Loli. Prosim jo za pomoč in ji dam [illegible], ona pa meni obleko. Grem ven in se preobleček. Potem [illegible] zapeljajem receptorje da vidite če fom pali in bežim ven [illegible] me z ravnanjakom čake Sparki. Ker mafionorl niso tako glupi [illegible] sem mislil se odpeljem za nama. Sem pobral neky nom de bi [illegible] ga vrgel v glavo pa sem našel olje! Jam vržem olje v avto [illegible] Faye kruhardi." Se popeljeva do letališča kjer nabralim še pri [illegible] tistega glupega Andersona popokne bejbo in odletim.

[illegible] letali nad Brazilijo in je Faye nekaj rekla nem ji rekel naj [illegible] klinna al po se bomo semi pal ne ja pa strela v motor a dere [illegible] ma se eni usel. Seveda me je Faye nataknila kot čelado, pa po [illegible] blodno odpram hobo vzamem nož in [illegible] setem Spark [illegible] nekje na sedežih poberem nekaj lustrapa in grem ven. [illegible] Večer smo pinahave igrabom pogoler [illegible] Likvenje lot in skupe odpeljem na kopno. Do ki ma [illegible] dva mebka me metla pri ukange poterd mi lepo pačakela [illegible] spadem fejter jaza pavem da je v okolici polno nevarnih živali [illegible] pijank Saj za Sparkija sem vedel da ho ju dau ampak [illegible] Sa spechod [illegible] ga in seetam pagigo ki ji poremo [illegible] Ko odleti, z nožem odrežem liano in odidem dva malo [illegible] kjer vidim teiar most. Z liano povezm notilno [illegible] čitačam in most je kot novi. Zdaj lahko poberem banane. In [illegible] pej scinar pavue. Potem grem gor dokler ne pridem do [illegible] ki mu zapre pot napoj. Prgovorites ma [illegible] ji povem da ne [illegible] ophlian satu ira spregovara pa nale. Seveda ji rečem [illegible] le živijo samo v Afriki in da v južni Ameriki nima kaj početi [illegible] se sprehodim do hribčka (pinacle) odidem se tol odpre pogled na vso dolino. Najprej k trgovcu Bobu.

Ker pitam ga o posih in ma pomočni ovanek Sparkijeve gored [illegible] Ves zečen mi da denar, ki ga porabim za nakup senčnika. Ma [illegible] grada ma obljubim pomoč pri reševanju princese Amazonk [illegible] Nanel kje se je naučila angleško. Vrnem se na hrib in [illegible] šnofar okrog Floda.

[illegible] malo težim tajnici, potem pa ji povem da sem prišel naredit [illegible] da me spusti not. V knjižnici pradčem havč, najdem [illegible] V kuhinji pogoberem s kuhanjem [illegible] Zdaj lahko vzamem [illegible] in prinese paje hrano [illegible] je vojaška spalnica kjer odprem vrečo s pelto in [illegible] polnikom vanjo. Iz omarice vzamem [illegible] in pišem na [illegible] dam mežnema cnaku. Tako bom kasneje lahko odšel v [illegible] Odmgam še tetico in se vrnem na hrib. Zdaj je pravi čas [illegible] raziskovanje džungle.

[illegible] je len ležilvec ki ga k sebi vabim z rubico. Zakaj [illegible] Še malo desno sta Skip in Bud. Skip me potolt da ima [illegible] Bud pa hare strip o homančinjin šaket. Povem mu da jih rad [illegible] Sparki in da me manjka stvari v člankih gangsterjih. Ker [illegible] Bud slučajno odnečem ga bo dal. Prabacem ga in ven bo [illegible] Protakanem na do rister onkri Borek [illegible] in dobim [illegible] ta raketo hrip odnesem Sparkijn ki ga riko [illegible] po pri [illegible] popreštevanju vseeno da pelo. In ugotovim da je šenčče [illegible] Potem grem po novo banano. Vrnem se v džungle in grem [illegible] desno pa spodaja poti. Pa dam da [illegible] kjer mukanen ia [illegible] desno tam pa je rosa plačar dinozavar. Povejte mu da je [illegible] Mečena gorila in da ne reagiren ja bo izginil. Zavlon dol ja [illegible] kjer Johnny pordeva opicam. Mary Lou pa si pili neške in [illegible] ker je rjena pela. Vprašam jo, če zamenja slover za [illegible] Sparkijevo raglo. Opici dam banano da mi dé kahat. Vrnem se [illegible] postavem skoci deblo in grem še naslon desno. Tam je poekras [illegible] deja v okolr nja lenajo osa. No problem posejam jih s ses [illegible] ta odtrgam [illegible] Desno. Ogledam si glolo ker pa [illegible] prihaja se skrijem. Vidim prakramo zurbo ki primese na [illegible] in plačo se odveli Pmaaho nančuno [illegible]

[illegible] sam se [illegible] v ječi. Pogovorim se s stražem in mu rečem za [illegible] Nastane pospir in pojavi se Faye. Pračenn se poprosevbom da [illegible] spasti [illegible] Amazonkam obljubim pomoč pri iskanju princ [illegible] odidem ven in se pogovorim s žensko ki ne reče [illegible] ja ja kaj! Zapustim bivališča Amazonk in se vrnem k trgovcu Bobu.

Ker imam sloven lahko govorim s plemenskim čarovnikom in ga vprašam, če mi lahko zmeša zdravilo proti Bašju. Pove mi sestavine od katerih [illegible] kakor zato je dam [illegible] pred [illegible] Bobu dam orhidejo in mi bo čisto hepe ce me proglasi za posebno stranko. Tako lahko dobim gesla. Z zreto lahko pri Sparkiju pobarem parfum ki ga dam Nacmi za frizerske škarje [illegible] po džungli čašine nalagne se [illegible] dlako. Ker sem ravno v džungli grem še do slapa in [illegible] zreto ujam [illegible] se riba ne muči. Dlako odnesem čarovniku, de mi zmeša zdravilo, mega pa dam Slopu. Hvaletne mi da kaj denarja [illegible] katerim lahko pri Bobu kupem plošč. Zdaj grem spet v Floda.

V knjižnici dam plašč na gramofon in odkljanem lift. Seveda se [illegible] odpeljem v podzemlje. Odpiram prva vrata, kjer nagladam Skladišča polno škatel. Malce pobrskjam po škatlah in najdem odpirač za konzerve. Z njim odprem konzervo v pasji hrane (gen [illegible]) v najmočnim skladišču. Navzdol po hodniku je John, ki pričakuje plano. Dam mu ga da se razjezi in lahko nadaljujem naprej. Ko vstopim v prvo sobo poskočim [illegible] (večkrat!) in premakuem [illegible] V naslednji sobi je dnevni [illegible] ki ga ne takoj pobarem in si zapomnim ime dolžnega [illegible] iz kuhinjo. Potem se sprehodim do naslednjega tepiša [illegible] vsch sem si pa redi Oskar ne more zapomniti [illegible] de se glupoj na ma rečem da je šveh. Seveda me nalove kot slon in [illegible] nekaj časa done. Zaklon niše so še ena vrata. Vstopim in fejarjn povem, de ga rabijo v kuhinji. Bot v drugo sobo je pesto. Ogledam si nač na steno poberem bejgo [illegible] z nožem. Sedaj sem ponosni lastnik ključa. Ko se sprehod po hod [illegible] in pridem do polnozega tihožo ki vodi v laboratorij. Tam poberem [illegible] in ga polijem po pasji hrani. Grem po stopnicah gor in najdem princeso. Odklenem vrata in (naslednja scena [illegible] ljudi ki ravražijo Lauryja) Ko s princeso pridem do izhoda se sproži alarm. Ugasnem luč in opravim [illegible] na hrro potem pa uporab va lutke. Ko dom v lule, poberem [illegible] in vprašam Azuro če je videla kako [illegible] vrata. Ko mi je pove ja vstopim in odideva ven. Azura odide [illegible] potem pa še čaka dela. Vrnem se v bunkeru v skladišču dam pasje hrane in [illegible] spet rečem de je šveh. Potem ga nabrem kot slon. Vstopim v [illegible] in uporabim svinčnik na [illegible] na [illegible] Dober šifro za sel [illegible] mu [illegible] malo prej. Vrnem se k sefu, uporabim lutko na sefu in ga odprem. Iz sefa vzamem ključ in načrt, grem na dvorišče in [illegible] v skladišču (ta kaj se zima!) Uporabim ključ na ključavnici, odprem zaboj in lesem raketo! Sedaj v k Flo [illegible] dl ne vrnem več [illegible]

Skočim pogledat k Amazonkam, če je vse kul. Azura mi da [illegible] potem pa pride pool. Nacut in naprevi stanje. Polje mu nhot kristalno [illegible] ali po...

Spet [illegible] moj krii [illegible] superjunakov! [illegible] in [illegible] brodnja. Odpravim se k sejma in vidim da je [illegible] Doeuwlde. Pri pridam pa o ribolovu in mu povem de nima vabe. Poberem [illegible] in ga pobarem na prame tako da me odpelje na raketi otok.

Ker pred vhodom nisem imel kaj početi sem se [illegible] skidal not in malo pobrskal usre sestavne mešanje pa so se vse ujemle. Samo [illegible] Bom pa nekaj bosil za pe pobral. In potem zagledam kristanca med dnotom in podjamo. Mu dam malo nievoh emmkajet jih potim pa spi... Ko pridem spet v prvo sobo mi [illegible] da bo iz nikih kom celega smrjaka narodu in jih v nepravi lišinja anderam pol mi ja še ena roka velka notrna. V nes ni je pa nova [illegible] po dinar lahko noter dal. Pa mi [illegible] da je anoroki. Dek ki nima niti ena roko. Zato je imam na nem Tisto kolčeno ročico montiram na Deka večer dinar [illegible] jaCKPoT. Odpre se skrivni prehod. Vstopim nabas ta pojavi ful dobra striga ki me nekaj sprašuje glede astrologije. Najprej ji avtomatično povem da sem ta jaz ko se vlečem u gostilno potem pa mi ne ostane drugega kot da povem pravilen odgovor (člank n [illegible] obdo bjih). Miha [illegible] pa se odprejo tri vrata po ena na vsakr [illegible] še nima. Kot pravoveren desničar izbarem najprej desno in potem tam [illegible] Tam se [illegible] ki me [illegible] igrorm [illegible] še malo desno. In tam so Sharon Jodie in Kim pa napolno [illegible] Pa malo čvekam in jim povem da prinčesa ni v [illegible] (sem [illegible] skeptik!) Seveda ga odprejo in pokažejo [illegible] Ko ga spet zaprejo pograbim [illegible] (potej [illegible] prve lekcijaj in vlečem. Potem [illegible] prepričam da to enkrat odprejo [illegible] je pearum [illegible] jo. Sem pa pobarem krono, nju uporabim nanj rezati zrezalnik in odrežem lian ki rastejo v [illegible] da ga lahko potem odmaknem. In najdem še en skrivni prehod. Skočim not in pridem ko [illegible]

Ko se poberem vidim da se iz drevesa cedi smola. Spet uporabim nož in postanem lastnik čudovite packarije. Nanašam jo na [illegible] ki [illegible] vzamem še malo smole. Potem [illegible] levo glavo in pobarem modro sobo. Ko skočim naprej levo zagledam enega Flodračev njetega v ledeno kuglo. Spet levo je [illegible] čuden kipec ki [illegible] Snamem mu krila ker jo poča si pomj nastavim na roko medvedka. Vrnem se desno do rešetke v vevodom ga potegnem in odmahne mi [illegible] v prvo sobo. Zdaj [illegible] nazaj [illegible] kolo na [illegible] potem pa dodam še liano. Spet v prvo sobo in desno. Liane primlim na spodnje kolo vzamem ki [illegible] na kolesu in [illegible] odprem prehod desno kjer me čaka kosop. Zopet zavrtim kolo (glejmo ja [illegible] vram za seboj nazaj v [illegible] del ukcana) [illegible] potem pa [illegible] grem v sobo s [illegible] ga odbijam s kramp[illegible] potem razbijem steno in nabam razbije. Poberem kamenček za ripote ga [illegible] frpante okrog kolčena ročica [illegible] zakurim dober hakto to so bil [illegible] Bob [illegible] se [illegible] ne [illegible] mi je je [illegible] nazaj kemi in pridem do lana. Najprej [illegible] ga spet nečtam potem pa potegnem vzvod na levo. Najprej se [illegible] zato rečem [illegible] ki ga [illegible] Potem potegnem vzvod še nekaj [illegible] pražel [illegible] hoče ustreliti. Raje ga pustim pri miru saj bo konakt krilko smrt sam!

Potem sem malo razlakel vseliko in našel sobo s slapom. Mkneno sem skozi [illegible] vram [illegible] ki [illegible] in najdem [illegible] Flodrača. Preiščem trupla [illegible] najdem pol karenčko ki ga [illegible] smole in ovčnjo. Po nadaljujem raziskovanje pri [illegible] kjer dva kipa sepetem prehod [illegible] Ko nadaljujem desno pridem enkrat še [illegible] ki se [illegible] manjkajo solze. [illegible] zato mu jo kar montiram. Zraven je VELIKA PALICA™. Izpulim jo in [illegible] lanom rostal krik. Spet poležim pod noge v sobo s stalaktitom in vstopim skozi luknjo ki sem jo napravil s krampom. [illegible] Zaklade [illegible] Uporabim VELIKO PALICO™ na [illegible] in poberem potrebno masko ki pa je vsa zapacana. Zato jo očistim s frpante od mene [illegible] do se [illegible] Mkneno do [illegible] do sobe kjer sem pobral kolo. Tam najdem [illegible] liano in drugi del kamenčka. [illegible] s prvim ([illegible] s smolo) In čaka me delo pri laserskih [illegible] [illegible] laserske žarke [illegible] laser [illegible] (takorekoč [illegible] ha [illegible] v [illegible] je brez [illegible] Mene [illegible] hočem samo drugo [illegible] sobo. Ta pa na desetem. Ampak [illegible] sem [illegible] na svoj zvesti bol (ne ne ne ono.) za baseball ki sem ga popasal s smolo in [illegible] je moje! Tudi to [illegible] montiram levo in odprem še drugi [illegible] prehoda. Levi me ne zanima grem raje [illegible] desnega (saj sem še enkrat rekel da sem pravoveren desničar).

Zlapljena kamenčka položim v [illegible] kipec [illegible] bomo vrata [illegible] odprl sem še en prehod. Pol pa grem dol pa [illegible] levo, pa spet napišem podgane [illegible] Nakrmim jih z [illegible] in [illegible] (ponovim to dvakrat ali trikrat [illegible] me [illegible] pripelje do prestola. Zelo [illegible] malce [illegible] po [illegible] pa se [illegible] Ker na drugi strani [illegible] Potem grem desno, kjer je na tleh polno [illegible] Posvetim ga in vidim da ima [illegible] neke vere z [illegible] na steni. Če boste kdaj hodili po mojih poteh potem vam rečem da je potrebno najprej premakniti drugi znak v spodnji vrsti potem pa [illegible] v tretji vrsti.

Tako se odpre vhod v [illegible] skrivno sobo kjer malo [illegible] de se spet pojavi ona striga. Dam ji krono, v dokaz da sem kralj (čeprav nisem) in [illegible] lokacija. Poberem [illegible] se [illegible] na prestol in kona:

Ha sem ves. Še malo mi bo treba [illegible] in me podulat [illegible] bo moral kak začetnik pa brat [illegible] sestra)

Po malem [illegible] se mu [illegible] pol piče [illegible] Ironwein in [illegible] kot [illegible] Ko se [illegible] pogrebem [illegible] ob njatega [illegible] Naenkrat slišim [illegible] Ženšči! In [illegible] dočmu [illegible] Na [illegible] pa [illegible] Potegnem liano do trgovca Boba [illegible] osebne [illegible] [illegible] in [illegible] ŠVIZ [illegible]

Prva stvar, ki jo zagledam je dinozaver. O hudiča. A spet Spielberg [illegible] Pa se spet pojavi [illegible] in mi [illegible] Okej grem za njo. Pa [illegible] iz Lost Edena. Zato grem dvakrat gor od [illegible] in pomahano z njimi [illegible] pred nosom. Spet dol [illegible] lahko grem [illegible] Po [illegible] zagledam dva malo dino [illegible] velikega dinozavra potem [illegible] pred zapooje[illegible] Tudi sem se [illegible] skrijem in ustrelim na [illegible] ki mi ga je dala Azura. Raptor [illegible] in lahko grem do [illegible] desno. Tam hočem [illegible] da se [illegible] mega dinozavra in [illegible] z Terminatorjem. Poberem dino-pištolo [illegible] ustrelim [illegible] Prosim Faye de [illegible] Ustrelim doktorja. Shit, shit. Sparkijn dam [illegible] in ustrelim doktorja. YES!

ALEKSANDER HROPOT

CLUB DEAD

MTV ČRNA MAŠA

Od prvega junija dalje ne morete več spremljati MTV na vašem satelitskem sprejemniku če nimate ustreznega dekoderja V podobnih primerih ste lahko vsi individualni sprejemniki močno zavidali lastnikom kabelskega priključka in/ali tobozona Nobenih videospotov nobenih norih dogodivščin dueta B&B Ali je sploh še vredno živeti?

(Sledi globoko razmišljanje o življenju vesolju in sploh vsem)



All in all just another brick in the wall

Očitno vas izguba MTV ni tako prizadela (ali pa ste se že privadili) da bi morali razmišljati v smeri podaritve telesa kaki banki organov če pa brez MTV vam živeti ni potem vas bo Viacom (lastnik MTV) razveselil z igro ki popolnoma kopira imidž MTV

Postali boste cyber vodovodni instalater pravzaprav cybervodo... ali pa je bolje kibervodni (Toporišič pomagaj!) v mestu prihodnosti ki so ga iz vse miline poimenovali Alexandria (yes!) To pa je tudi edina kolikor toliko logična informacija kar jih boste v igri našli. NE. Še eno je v Aleksandrii (yes!) je nekdo zakuhal strašno ___ (vstavi svojo priljubljeno frazo opr svinjarijo) in glavni vodovodar se bo razjezil in strmoglavil tirana in sam stopil na prestol princeso bo poslal polirat srebrnino to si privlekel dva avtobusa Ukrajink, tako za bec In časa ima samo štiri dni Neverjetno Kako domiseln scenarij

Torej vaša naloga je opraviti red Nič lažjega Po življenju vam streže samo popolnoma nori poveljnik varnostne službe nekaj zlobnih tipov to skrivnostni morilec sploh pa ne veste s čim ste jih tako razjezili Nalogo boste opravili tako da boste šibali s turbo digalom (Scott me up Beamie!) po Alexandrii (za katero mi ni več jasno ali je mesto ali stolpnica) prisostvovali scenam jih analizirali pobirali predmete in jih na pravem mestu uporabili pustolovščina pač Ampak oel Vse skupaj je odigrano v negativnem smislu Da rešite takšno pustolovščino morate biti abonent v Polju ali pa zelo sovražiti psihoanalitike ker lahko s pripovedovanjem o vaših dogodivščinah uničite tudi strokovnjake katerim bi bil Sigmund Freud za nosača prtljage in osvežilnih pijač

Scene Pravijo da je igra SVGA Načeloma to drži Intraktivni grafični vmesnik (beri kurzor) in ozadja (ki so mimogrede statična kot mrtva reka) so res narisana v tej ločljivosti na sredini ekrana pa se pojavi nek zmazek, ki mu entuziasti rečejo Full Motion Video Saj ne rečem da je slabo ampak (premislek) pravzaprav je slabo

Vmesnik. Po Alexandrii vlačite cel kup potrebne in nepotrebne krame Vsak prebivalec ima v lasti mašinco ki je popoln vodič po osebah in krajih v mestu in žepol Evidentno vi osebno pa prenašate se toštalatersko torbo in posebno napravico s katero zamrznete vse dogajanje ga posnamete na disk, prepričate ljudi da glasneje poslušajo izklopite animacijo (katero animacijo???) In podobno Upam da ste razumeli pomen prejšnjega stavka Niste? Okej gremo naprej

Glasba Ej meo! Pa to ni kaj! Valjda bo MTV dal v svoj špil dobro musko Kaj drugega ni bilo pričakovati. In glasba je edino kar igro dvigne iz (pod)povprečja Vsaka scena ima svojo glasbo celo tiste neuporabne napravice govorijo in piskajo vsaka s svojim glasom in/ali zobnijo pesmuljive komade ki variirajo od nagnusnega popa preko divjega techna (jeeeeee tehno tehno tehno! komentar superkartovca) do pravega orto trdega rocka žal pa jih na avdijo cedeju ne morete slišati (This thing sux!!!)

Pljuvanje Club Dead boleha za vsemi otroškimi boleznimi kar jih lahko fase prvenec neke založniške hiše Viacom pač računa na velikansko popularnost svoje glasbene televizije in gotovo stavi na pravo karto Veodar si njihovi sposobni marketingarji lahko malce belijo glavo (priporočam jupol) kako bodo prodali svoj naslednji multimedijski izdelek, kajti že stara ljudska modrost pravi da gre tudi minotaver samo enkrat na čelnjo Srčno želim Viacomu naj ne gre po Time Warnerjevih stopinjah čeprav sem slišal, da sta tudi nastopila Beavis in Butthead v digitalni obliki navaden kupček bruhanja



Naša areheza at dinacija an pothiatričal stlalki.

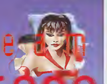
Igro so nam posodili v trgovini ITA Plus Trubarjeva 14.

Format	PC CD-ROM (486, 4 MB RAM)
Zvrst	interaktivno odrgooko
Založnik	Viacom New Media
SKUPAJ	70

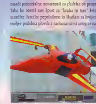
68	84	64

slipstream 5000

Formula ena naslednjega tisočletja



Na kaj pomislite ob besedi ... Na veter (Dali) malo morje Ferrarijev ki ... ometre na razbeljeni avtocesti (Boštjan) ali Keanu Reevesa v filmu Hitrost (Sanja)? Dajte no kaj pa igra Delta V? Ste mar res že pozabili na tiste urice zabave ob nadsvetlobnem drvenju po računalniških omrežjih prihodnosti? Da da vse to se bo dogajalo leta 2306 vmes pa bomo Zemljani doživeli še najmanj 13 menjav vladnih režimov od katerih bo 14 izrecno prepovedal dirke formule ena iz čisto banalnega razloga recimo zaradi potencialne nevarnosti za gledalce ob progah. Tako bo nastal nov šport za "kruha in iger" željne množice letečim pepelnikom in škatlam za lovljenje moljev podobna plovila z nadnaravnimi antigravitacijskimi sposobnostmi bodo navduševala občinstvo v neusmiljenih dirkah na najbolj nemogočih geografskih lokacijah sveta. Pilote-zmagovalce bodo častili po božje (24 urna nožna masaža d.o.o.) in črne rubrike dnevnega časopisja bodo spet imele o čem pisati.



"Ja, žunka mirju žiula bom šel v ... gonius, ko zmagam!

Kar je pri vsem tem najvažnejše je da lahko v tem spektaklu sodelujete tudi Vi. In to že danes. Zdaj. Takoj. No ja čez 5 minut ko preberete tale članek. Kot eden izmed pilotov 10 letečih škatel iz ne vem kakšnih že materialov se pomerite na 10 napornih dirkah v izbrani družbi 10 prekaljenih tekmecev. Vam gre že na jetra ta številka 10 kajne? 10 10 10 ... No še bolj naporno bo v igri prenašati dva komentatorja histeričnega shizofrenika Lyalla Minta (reinkarnirana dušica Igorja E. Berganta) z vsiljivim ameriškim naglasom ter hladnokrvno angleško blefersko Crystal Eyes (še najbolj spominja na Mišo Molk). Komentatorski tandem vam na hitro obrazloži potek proge opozori na ostre leve in desne ovinke nato pa prepusti štafetno palico vam.

V velikem hangarju vas čaka 8+4 2 plovilc in prav toliko pilotov. Izberete lahko kogarkoli saj bistvenih razlik (razen vizualnih) ki bi v praksi pomenile odločilno prednost ni. Preden se podate na dirko je priporočljivo opremiti svoje ... s kar najboljšim hladilnim sistemom in turbo pogonom ter založiti desno in levo krilce z enim od 12 orožij. Ker si tega vaš bančni račun na začetku ne more privoščiti bo zunaj kar pošteno vroče saj vas tam ne čakajo angelčki le s svojim letalskim znanjem ampak tudi z arzenalom orožij. Njihov namen je en sam: ustaviti vas zlepa ali zgrda da jim boste gledali v hrbet na progi ki šteje obveznih 6 krogov. Kot višek nesramnosti vas med celo dirko se neprestano zmerjajo in rohnijo nad vami. Naj se jim jezik posuši... No vsaj za gorivo vam ni treba skrbeti.

Proge v različnih okoliših so ponavljajoče utrujajoče. Začnete v kanjonu Arizone nadaljujete skozi zaprto stezo vetrovnega Chicaga preko džungle Amazonije do Londona mimo fjordov na Norveškem v Egipt med piramide od tam naprej v francoske jame do Havajev ter skoz in pocez čez nočni Tokijo s finalom v sloju lune obarvanem New Yorku. Vse steze lahko preizkusite le na najtežji stopnji, sicer pa boste dirkali le na prvih šestih (easy) oz. osmih (normal).

Med dirko samo ni priporočljivo izvajati ekstremnih akrobacij lupingov sodčkov ali obratov za 360 stopinj. Najbolje bo če drvite čez tunele in razcepe z največjo možno hitrostjo (tam okoli 400mph) se od časa do časa zapeljete skozi moderni boks za popravilo škode na motorju in hladilnem sistemu ter sproti pobirate ikone s



Zelo uporabna opcija *split screen*

priboljški na progi. Streljajte tudi na "drone" ladje ki puščajo za seboj bonuse vendar nikdar z raketami saj lete vrežejo v zrak ladjo skupaj z bonusom vred! In pazite da vam izboljšav kdo ne sune: vaši nasprotniki so ljudje brez morale. Kako torej zmagati? Na vsaki progi morate poiskati pravo dirkalno linijo ugotoviti najkrajšo pot do cilja ter uporabljati najučinkovitejša orožja. Samo tako boste postali as numero uno. Če pa hočete to postati po lažji poti, izklopite škodo.

Različni pogledi ki se vam ponujajo med dirko so večinoma neuporabni. Praktičen je le tisti iz kabine ostali pa so namenjeni pregledovanju posnetka dirke ki pa ga ne morate previjati naprej in/ali nazaj. Dva igralca lahko tekmujeta eden proti drugemu na enem računalniku z opcijo *split screen* v mreži preko modema ali povezave dveh računalnikov s serijskim kablom.



"Si pa smotan kot Slipzajtal Po tunelu se voziš z zaprtimi očmi!"

Slipstream 5000 vam na disku zavzame 8, 23 ali 60 MB odvisno od vaše radodarnosti. Konsekventno za vzetemu prostoru na disku boste deležni večje hitrosti pri prehodu med dirkami plus nekaj dobrot ki vam jih na tem mestu ne nameravam izdati. Igri lahko očitam edino pomanjkanje pravega občutka za hitrost in pospeškov ki vas pribijejo na sedež. Morda vam bo kmalu zmanjkalo tudi motivacije saj dirkanje za nekaj dolarčkov in nagrado kot je slava ni več v modi. ... Je to prava pot? Bodo dirke prihodnosti res izgledale tako bedno? Pojma nimam.

PS Zadnjega odstavka ne jemljite resno saj mi ga ni uspelo dokončati z ... meto

Format	PC CD-ROM, PC (486 ... RAM)
Zvrst	dirkalna simulacija
Založnik	Gremlin Interactive
SKUPAJ	76
grafika	82
zvok	78
igralnost	74

MEGAZINOV PRIMERJALNI CENIK

Tokrat smo vam spet olajšali nakupovanje. Četrta številka spet prinaša najobsežnejši primerjalni cenik doslej. Želimo vam obilo dobrih nakupov!

številka 4

Osnovne plošče s procesorjem

Podjetje	486 DX2/66	486 DX2/80	486 DX4/100	Pentiumi

Grafične kartice

Podjetje	Nižja kakovost	Srednja kakovost	Visoka kakovost	Profesionalna kakovost

Zvočne kartice

Podjetje	8-bitne	16-bitne	Visoka kvaliteta	Zvočniki

Pomnilniški čipi

Podjetje	1 MB (70 ns)	4 MB (70 ns)	8 MB (70 ns)	16 MB (70 ns)

Trdi diski

Podjetje		400-600 MB		600-800 MB		800-1000 MB		NAD 1 GB	
Avenil PZ		425 MB, Conner	26.537,00			850 MB, Conner	37.020,00	1 GB, Conner	52.000,00
Avsil	str. 3	420 MB, Seagate	22.597,00			850 MB, Seagate	32.400,00	1,08 GB, Seagate	85.600,00
Ariel		420 MB, Conner	22.4[illegible]			850 MB, Conner	31.600,00	1,08 GB, WD	46.500,00
Bunar	str. 39	420 MB, WD	25.[illegible]			850 MB, WD	37.210,00		
Byte Inside		420 MB, WD	26.536,00	730 MB, WD	32.545,00	850 MB, WD	35.669,00	1 GB, WD	38.962,00
C.S.C. Hobbit	str. 25	540 MB, Conner	24.9[illegible]	730 MB, Quantum	19.000,00	850 MB, WD	35.[illegible]	1,2 GB, WD	49.000,00
Capris rač. center	str. 28	540 MB, Seagate	22.400,00	750 MB, WD	32.000,00	850 MB, WD	33.[illegible]	1 GB, WD	41.[illegible]
Digit	str. 39	420 MB, Conner	25.[illegible]			850 MB, WD	34.200,00	1,08 GB, Seagate	44.600,00
Elektr	str. 07	540 MB, Maxtor	20.[illegible]			850 MB, WD	27.[illegible]	1,2 GB, Maxtor	40.600,00
Europro		540 MB EIDE, Conner	25.9[illegible]			850 MB EIDE, Conner	36.900,00	1 GB EIDE, Conner	44.500,00
Eventus Comp.		540 MB, Quantum	25.9[illegible]			850 MB EIDE, WD	38.900,00	1 GB, WD	45.900,00
Genfit		540 MB, WD	29.0[illegible]			850 MB, WD	35.[illegible]	1 GB, WD	38.2[illegible]
Housing Comp.		420 MB, Conner	27.8[illegible]			850 MB, WD	35.[illegible]	1 GB, WD	46.1[illegible]
HRTS	str. 7	540 MB, WD	30.1[illegible]	1 GB MB AT Quantum	32.500,00	850 MB, WD	35.400,00	1 GB, WD	38.200,00
IPC Corp.	str. 34	540 MB, Samsung	25.9[illegible]			850 MB, Quantum	31.[illegible]	1 GB, Samsung	42.000,00
Jerneteka Comp.	str. 2	540 MB, WD	26.1[illegible]	1 GB MB, WD	10.900,00	850 MB, WD	37.[illegible]	1 GB, WD	44.500,00
Mirmedia		540 MB, Conner	24.5[illegible]			850 MB, Conner	35.[illegible]	1 GB, Conner	38.000,00
Monk	str. 33	420 MB, Conner	22.9[illegible]			850 MB, Conner	38.0[illegible]	1,2 GB, Conner	55.900,00
PIS Bled	str. 39	540 MB, Conner	24.6[illegible]			850 MB, Conner	35.295,00	1 GB, Conner	38.878,00
Rex Engineering	ekl.	540 MB, Quantum	32.80[illegible]	730 MB, Quantum	29.9[illegible]	850 MB, Maxtor	30.900,00	1,08 EIDE, Seagate	50.400,00
Sezam		540 MB, Quantum	25.0[illegible]	730 MB, Quantum	32.72[illegible]	1000 MB, IBM	35.[illegible]	1 GB, Quantum	125.956,00
Unistar	str. 50	545 MB, Seagate	24.505,00			850 MB, Seagate	38.290,00	1,05 GB, Seagate	44.290,00

Disketniki in izmenljivi diski

Podjetje	5,25" HD	3,5" HD	Druge (mini disk, syquest)	3,5" HD diskete (10 kom.)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Monitorji

Podjetje	14"	15"	17"	Zaslonski filter
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Tiskalniki

Podjetje	Matrični	Črnobeli brizgalni	Barvni	Laserski
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Podjetje								
Housing Comp.	LQ-240, Star	32.100,00	DESKJET 540 HP	49.185,00	DESKJET 560C HP	49.080,00	WINLASER 400 Mitsubishi	52.000,00
F.B.T.S. str 7	LQ-570, Epson	11.990,00			DESKJET 540C HP	54.570,00		
DPC Corp. str 34	LQ-300 Epson	30.100,00	STYLUS 800+ Epson	56.001,00	STYLUS COLOR Epson	99.900,00	LASERJET 4L HP	80.990,00
IDA-Plus str 59	SP 1202 A4, Samsung	35.100,00			SJ-144 STAR	39.910,00	WINTYPE 8001 Star	78.990,00
Jerovšek Comp. str 2	LQ-100 Epson	40.990,00	DESKJET 660 HP	64.525,00	DESKJET 540C HP	81.620,00	LASERJET 4L HP	80.500,00
Micromedia	SP-2412 24 igel, Samsung	30.900,00			BJC 4100 Canon	79.610,00	HL 630 Brother	88.800,00
MK Trgovina str 59	LQ-100 Epson	32.900,00	STYLUS 800+ Epson	56.100,00	STYLUS COLOR Epson	99.210,00	EPL-5200 Epson	154.990,00
Mirel str 25	SP 1 igle A4, Samsung	25.900,00	STYLUS 800+ Epson	69.100,00	STYLUS COLOR Epson	80.510,00	LASERJET 4L HP	81.990,00
PG Mlad str 59	LQ-570+ Epson	11.990,00	STYLUS 800+ Epson	36.210,00	STYLUS COLOR Epson	99.210,00	LASERJET 4L HP	81.500,00
Rus Engineering vlad.	LC-40 Star	27.990,00	DESKJET 560 HP	54.575,00	DESKJET 560 COLOR HP	71.720,00	WINTYPE 8001 Star	75.990,00
Soccer	LQ-570 Epson	36.000,00	STYLUS 800+ Epson	56.120,00	STYLUS COLOR Epson	99.210,00	EPL 5200 Epson	99.900,00
Trend str 21	LQ-100 Epson	40.900,00	DESKJET 560 HP	54.275,00	STYLUS COLOR Epson	99.210,00	LASERJET 4L HP	91.500,00
Unistra str 56	LC-90, Star	30.154,00	STYLUS 800+ Epson	52.210,00	STYLUS COLOR Epson	99.210,00	EPL 5200 Epson	99.910,00

Tipkovnice

Podjetje	Cenejše		Dražje		Ergonomske	
Avant 27	SKQ, CB rom	2.000,00	G 83 1100 Cherry	4.750,00		
Anel str 5	G 83 Cherry	5.650,00	G 81 Cherry	6.564,00		
Ariel	102 SkQ Chicony	2.000,00	G 85 Cherry	5.910,00		
Bonar str 59	SKQ Chicony	5.990,00	G 83 Cherry	6.100,00		
Byte Inside	5317 Chicony	2.890,00	G 85 Cherry	5.140,00	NATURAL KEYBOARD, Microsoft	18.999,00
C.S.C. Hobbit str 25	102 SkQ Chicony	2.500,00	G 85 Cherry	4.010,00		
Cepin rač. center str 28	102 SkQ Chicony	2.180,00	G 85 SkQ Cherry	4.730,00		
Digi str 56	Chicony	2.990,00	G 85 Cherry	4.100,00	Microsoft	14.835,00
Elektr str 07	107K Chicony	2.300,00	MIRA 9207 Maxi Switch	8.990,00	MAXI 800 II, Maxi Switch	16.577,00
Eventus Comp.	Chicony	9.500,00	G 85 8000 Cherry	5.560,00	Microsoft	15.000,00
Gembit	G 85 4000 Cherry	4.056,00	G 81 3000 Cherry	12.340,00		
Housing Comp.	Chicony	2.155,00	G 85 Cherry	5.244,00		
F.B.T.S. str 7	G 83 Cherry	5.990,00				
HPC Corp. str 58	2M IPC Corp	2.900,00	9M IPC Corp.	9.100,00		
Jerovšek Comp. str 2	G 83 Cherry	5.001,00	G 80 Cherry	2.000,00	G 80 5000 Cherry	29.492,00
Micromedia	G 85 8000 SkQ Cherry	5.500,00	KP 2000 Keytronic	7.200,00	NATURAL KEYBOARD Microsoft	17.610,00
MK Trgovina str 58	Mitsumi	5.250,00	G 85 Cherry	8.048,00	Microsoft	22.440,00
PG Mlad str 58	102 SkQ Chicony	5.560,00	G 85 SkQ Cherry	4.000,00		
Rus Engineering vlad.	107 SkQ Chicony	2.400,00	G 85 SkQ Cherry	5.300,00		
Soccer	G 85-8000 Cherry	4.056,00	KP 2100 Keytronic	5.634,00	NATURAL KEYBOARD Microsoft	17.648,00
Trend str 41					T4, Acer	4.372,00
Unistra str 56	102 SkQ Chicony	2.814,00	G 85 Cherry	5.168,00		

Ohišja

Podjetje	Baby		Mini stolp		Stolp		Veliki stolp	
Avant 92				5.200,00				10.900,00
Anel str 5		8.400,00		6.400,00		16.100,00		14.800,00
Ariel				7.200,00		7.430,00		11.000,00
Bonar str 58		7.000,00		7.500,00				
Byte Inside				5.810,00		2.175,00	•	13.100,00
C.S.C. Hobbit str 25				6.900,00		7.990,00		12.000,00
Cepin rač. center str 28		5.200,00		5.100,00		7.500,00	•	11.900,00
Digi str 56		6.100,00		6.000,00		2.890,00		12.400,00
Elektr str 07	ZLIP-BYP850	4.600,00	CF-1348, HGT	8.500,00	CF 8099-850	8.501,00	CF 8099-800	13.560,00
Eventus Comp.		4.200,00		8.900,00		12.000,00		15.711,00
Housing Comp.				5.900,00				12.000,00
F.B.T.S. str 7				8.500,00				
Jerovšek Comp. str 2	Maxtec	6.200,00	Maxtec	6.900,00			Maxtec	11.000,00
Micromedia	200 W	4.500,00	200 W/800	6.500,00	MEDIUM 200 W/850	9.900,00	250 W FUV	12.000,00
Mayk str 25		5.400,00		5.200,00		9.150,00		15.900,00
PG Mlad str 57		6.750,00		9.600,00		10.990,00		
Rus Engineering vlad.				9.074,00		10.990,00		14.500,00
Unistra str 28	200 W	6.200,00	200 W	7.400,00	200 W	11.890,00	250 W	16.400,00

Krmilniki

Podjetje	IDE + I/O		EIDE + I/O		PCI		SCSI	
Bonar 82	IDE + I/O VLB	2.380,00	EIDE + I/O VLB	2.600,00	AHA 2940 PCI SCSI	57.430,00	AHA 2842 VLB	34.155,00
Anel str 5	ISA, Goldstar	1.910,00	A2 ISA (16 MHz)	2.900,00	DE 260 N Tekram	2.990,00	AHA 1542 Adaptec	28.500,00
Ariel	Microgram	1.790,00	Microgram	2.900,00			2842, Adaptec	39.000,00
Byte Inside	IDE + I/O, Eakeon	1.856,00	EIDE + I/O Eakeon	2.512,00	PCI-CACHE Tekram	10.530,00	VLB CACHE Tekram	40.481,00
C.S.C. Hobbit str 25		2.511,00		5.000,00	MOD 3	5.000,00	AHA 1542 Adaptec	29.000,00
Cepin rač. center str 28	VLB, Winbond	2.490,00	VLB, UMC	2.700,00		5.900,00	Sayo	5.600,00
Digi str 56		2.156,00		5.400,00		5.400,00		16.600,00
Elektr str 07	Sayo	1.790,00	VLB, Sayo	2.000,00	Toshiba	2.090,00		
Eventus Comp.	25/17/16 HIGH SPEED, Sayo	5.200,00	VLB + I/O HIGH SPEED, Sayo	4.854,00	801 kontrolér, Sayo	5.600,00	PCI, Sayo	6.900,00
Housing Comp.	IDE ISA, 601	2.116,00	EIDE VLB, 601	2.100,00	ENHANCED PCI IDE	5.200,00	AHA 2940 Adaptec	41.228,00
F.B.T.S. str 7			VLB/PCI	2.000,00			PCI, NCR	7.500,00
HPC Corp. str 84			MULTI I/O, Vision	5.900,00				
Jerovšek Comp. str 7	VLB	1.890,00	VLB	4.500,00	PCI	2.900,00	PCI	5.990,00
Micromedia	VLB Quantum	2.010,00	VLB	4.200,00	PCI-IDE, DC 290	3.990,00	PCI SCSI 2, NCR	12.650,00
PG Mlad str 83	VLB, 601	2.700,00	VLB 600	2.990,00	QDI	5.400,00	VLB 2842 Adaptec	44.100,00
Rus Engineering vlad.	IDE + I/O	1.640,00	EIDE + I/O	2.900,00				
Soccer	IDE + I/O	1.638,00	2274E, DTE	4.920,00	IDE FAST-ATA, DTC	2.017,00	1522A, Adaptec	16.435,00
Unistra str 56	MHC 556, DFI	4.910,00	6407 [illegible], DTE	4.550,00	DC-2900, DFI	2.720,00	SHA 1 0006-PCI, DFI	18.540,00

Enote CD-ROM

Podjetje	2xSPEED		3xSPEED		4xSPEED		SCSI	
Avant 92	Chinon	18.500,00			Chinon	25.330,00		
Anel str 5	CDU 55E, Sony	16.990,00	FX-300 Mitsumi	21.577,00	FX-400 Mitsumi	25.990,00	CDD-8551 Goldstar	29.900,00
Ariel	CDU-55E, Sony	15.300,00	FX-300, Mitsumi	21.500,00	FX-400 Mitsumi	30.500,00		
Bonar str 52	CDU 55E, Sony	16.630,00			FX-400, Mitsumi	27.090,00		
Byte Inside	CDM 207 01 Philips	19.630,00			FX-400 Mitsumi	24.855,00	2 speed, Goldstar	29.600,00
C.S.C. Hobbit str 25	Mitsumi	15.190,00	FX-300 Mitsumi	21.600,00	Chinon	20.500,00	5301 B, Toshiba	38.500,00
Cepin rač. center str 77	CDU 55E, Sony	15.290,00	FX-400, Mitsumi	20.500,00	FX-400, Mitsumi	25.000,00		
Digi str 52	55A, Sony	17.800,00			FX-400 Mitsumi	27.901,00		
Elektr str 18					CD-46A, Teac	25.000,00		
EMS-Mitsuyis str 57							4x NEC	49.590,00
Eventus Comp.	CDU-55E, Sony	15.630,00			FX-400 Mitsumi	25.000,00		
Gembit	1700, Mitsumi	19.190,00						
Housing Comp.	Sony	16.950,00			FX-400, Mitsumi	27.930,00		
F.R.T.S. str 7	Mitsumi	14.800,00			Chinon	26.900,00		
HPC Corp. str 34	CDU-55 Sony	15.990,00			FX-400, Mitsumi	21.900,00		
IDA-Plus str 52					FX-400 Mitsumi	27.600,00		
Jerovšek Comp. str 2	Goldstar	14.900,00			FX-400 Mitsumi	22.600,00		
Micromedia	CDU-55A, Sony	16.600,00			CD 55, Teac	27.400,00	CDU 200 (4speed), Sony	51.900,00
MK Trgovina str 59	Sony	21.726,00			Mitsumi	28.420,00		
Mayk str 35	Sony	14.790,00	FX-300 Mitsumi	18.200,00	Teac	22.277,00		
PG Mlad str 90	CDU-55E, Sony	16.900,00			FX-400, Mitsumi	25.856,00	CDU 55S (2speed), Sony	31.620,00

Skenerji

Podjetje | Črnobeli ročni | Barvni ročni | Črnobeli A4 | Barvni A4

Modemi in fax/modemi

Podjetje | 14.400 baud interni | 14.400 baud eksterni | 16 800 baud | 19.200 baud ali već

Miške

Podjetje | Cenejše | Dražje | Daljinske | Sledne krogliće

Igralne palice

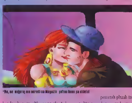
Podjetje | Digitalne | Cenejše analogne | Dražje analogne | Profesionalne

DALIBOR M. JOVANOVIĆ

FLIGHT OF THE Amazon Queen

Kje je pa Tarzan?

Dovolite da se predstavim sem Joe King pilot za najet Tale zgodba se je začela v skladišču kjer sem hotel malo pošnuit Rito pa so mi prjatelji v belih postrkanih oblekah in pokalicah v kremplih pripravili ognjeno presenečenje Moj zvesti Sparki se je izvleku mene pa so zaklenil u eno sobo od



"Ne, ne najprej mu moraš na Megazin potem bova pa videla!

hotela kjer je glih nastopala Lola moja blusa džingidžingi Da vas ne matram dalje Faye ena dobra riba + filmska zvezda me je najela da jo z mojo Amazonsko Kraljico dostavim nekam v džunglo Tisti dan je budiž imel mlade Strela je tresla u motor in naša pot se je žalostno končala u eni reki polni piranh Da ne dolgovezim skuz džunglo sem se pretouku do Amazonk enih Floda para amaterskih arhologov Smrti ki se okol vozi v motoriziranem čolnu in še par premaknenih tipov Hmal bi pozabu še en naci dohtar mi je grenil



Milosti milosti! Za jelen moraš pinčat dokodeine!

Po jedi Zvedite Amazonogum najmanj dva dni Pripravite ... društvo Amazonije

zivlenje pa sem ga na koncu le fenton To je vse A lahko grem? Raj d vej a vas zanima en kratek polet nad vašim mestom en čist kratek ehm samo poskočili bomo a bi a dejte no vsaj kabino si oglejte! Kva si tak stiskač ej moram tisto škatlo iz vode ven potegnit drugače bo na lov za vas špil brez veze! "

Oskar ga je vrgel na finto kot se reče po domače pa je pred Warnerji dobil ekskluzivno poročilo ki si ga lahko preberete v tej številki Megazina Meni osebno se je Flight of the Amazon Queen (FAQ) ravno toliko priljubil kot se mi je zameril. Prvi šok sem doživel ko se je osnovno sredstvo ki se nahaja v naslovu zrušilo v mlakuzo že v prvih minutah igranja Preživel sem Igralni vmesnik je iz časov ko sem se golorit plazil po peščenih plažah in na obali zidal gradove Mislil sem da je sestavljanje ukazov s pomočjo ikon že izumrlo.



Mogoče založniki mislijo da je igranje na tak način bolj zabavno Mogoče založniki mislijo da bodo butaste grafične rešitve ikon pritegnile ljudi k igranju Mogoče Spomnimo se poskusili so že s piksel huntom pa z iskavanjem ukazov podkupovanjem sodnikov izogibanjem plačila davkov in inteligentnim zapletom Ravno to zadnje in presenetljivo izdelana kraji dogajanja dajeta FAQ vetra v jadra Če bi

špil še malo napudrali s še bolj inteligentimi štosi takimi ki kraljujejo v Sierrinih pustolovščinah bi Flight of the Amazon Qneen odletel visoko pod oblake Z Oskarjem sva jo z veseljem igrala eden od naju jo je celo končal Z nasmeškom na ustih in črnimi kolobarji pod očmi.

Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB RAM)
Zvrst	pustolovščina
Založnik	Warner Interactive
SKUPAJ	83

✂ 83 · 𝄞 80 · ⚽ 85

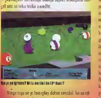
Virtual POOL

Dvoboj matematike in fizike

Smo včasih večkrat pri napornem predavanju odrohneli v bližnjo krčmo, da smo uspeli do naslednjega predavanja popiti kaj osvežilnega in odigrati kako rundo na tistih ogabnih biljardih na žetone. Prave mize nisem videl, dokler me firbec ni spravil na turnir, ki je bil nekega dne v Ljubljani in takrat sem se zaklel, da na tiste idiotske mize ne grem več igrat. Seveda sem zaobljubo po nekaj dneh pozabil in veselo spet gonil krogle po slabo zakrpanem zelenem suknu.

Nekoč je Miha K. rekel za simulacije, da imitirajo nekaj, kar bi radi v resnici počeli, pa tega ne smemo osebno početi zares. Načeloma je imel prav. Ampak biljard res lahko igra vsak gumpec, da le zna prijeti palico v roko in z njo mahniti po krogli. Čemu torej simulacija biljarda? Ne prva in definitivno ne zadnja razlogi:

- miza za biljard je draga
- miza potrebuje veliko prostora
- ljudje radi igrajo računalniške igrice
- pravzaprav simulacije odboja največ šestnajstih krogel niti ni tako težko narediti



Kje je pa igralec? Ni ga morda ubil Pac-Man?

Vsega tega se je Interplay dobro zavedal, ko so njihovi črnci pacali skupaj Virtual Pool. Zato so morali dodati nekaj ekstra. Nekaj, da bo raja rekla "UUUA ... so nametali cel kup dobrot. Pa pojdimo lepo ... grafika je v tem primeru SVGA, lahko pa ... navadni VGA, če jo morda še imate ... še kupček filmov z "Machine ... v glavni vlogi, ki nam pokaže, ka... k dobil (mizo je spraznil v manj kot ... e sploh, en ta prav model v filmih pa ... e udarce od najosnovnejšega ... verjemite, vsi nedeljski ... potem pa se držimo za glavo, ko ... do takih feltsev in massejev, da k... la dobesedno pleše po mizi. Če bi mi kdo rekel, da bom po pol ure igranja sam počel prav take vragolije, bi se mu pomilovalno nasmehnil. Poleg tega so dodali še zbirko tako imenovanih tricky shots, kjer nam gospod Strojnica kaže razne fore, interaktivna pravila različnih iger biljarda in ... da ne pozabim (faolare) kratka zgodovina biljarda v 26 slikah in animacijah. Leta vas pouči o vseh koreninah biljarda do današnjih dni, videti pa je, kot da je imel prste vmes sam presvitli piton Monty. Nenazadnje pa so povabili k sodelovanju Steva Davisa in Ronnieja O Sullivana, ki sta vršila dela in naloge beta testerjev.

Virtual Pool opravičuje svoje ime s popolnim 3 D pogledom na mizo, kar vključuje prosto gibanje po prostoru in poljubno povečavo. Za vodenje svoje palice morate agresivno uporabljati tako tipkovnico kot miško (Lastniki pentiuma, pozor! Iz neznanih razlogov je na našem službenem pentiumu tipkovnica vedno cikníla!), rezultat pa so udarci, ki popolnoma simulirajo pravi biljard. Na navidezni mizi lahko odigrate partijo devetke, osmice, straight poola ali rotacije v dvoje ali proti računalniku, ki pozna kakih deset težavnostnih stopenj. Lahko pa samo trenirate ali si ogledate eno prej omenjenih dobrot. Kot začetniku vam je v pomoč opcija (ampak samo pri treningu!), s katero lahko vklopite črte, ki kažejo gibanje vseh krogel v odvisnosti od vašega udarca. Torej je Virtual Pool lahko dobrodošel, če se biljard šele učite igrati in ne želite hoditi po lokalih ... ali se blamirati pred drugimi igralci.

Res pa je, da vam ne bo dal tistega prefinjenega občutka, ki ga potrebujete v pravi igri.



Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB RAM)
Zvrst	biljard
Založnik	interplay

SKUPAJ 89

87 · 83 · 90

FIVE ACES CHEAT MOTEL

Dark Forces

Šifre za dostop do željene stopnje

LASECBASE	1	stopnja
LATALAY	2	stopnja
LASEWERS	3	stopnja
LATESTBASE	4	stopnja
LAGROMAS	5	stopnja
LADTENTION	6	stopnja
LARAMSHED	7	stopnja
LAROBOTICS	8	stopnja
LANARSHADA	9	stopnja
LAJABSHIP	10	stopnja
LAIMPCITY	11	stopnja
LAFUELSTAT	12	stopnja
LAEXECUTOR	13	stopnja
LAARC	14	stopnja

NBA Live '95

Predvsem ojačajte obrambo. Ne poskušajte besno klikati okrog napadalca z žogo, temveč postavite center ali power forward pod koš. Če se slučajno kakšen nasprotni igralec prebije, stopite korak ali dva naprej in ga prestrezite. Tako se bo moral nasprotnik bolj potruditi pri metanju na koš, saj mu bo treba metati z večje razdalje, vaš igralec pod košem pa bo žogo lahko tudi prestregel. Če so v nasprotnikovih vrstah tudi dobri metalci z večjih razdalj, jim dodelite kot protiigralca visok center. Ta bo njih večino metov za tri točke.

V napadu naj point-guard vodi žogo preko celega igrišča, na črti za tri točke naj močno pospeši in poizkusi zabiti žogo v koš. Izmenično lahko poizkusite tako tudi prilegniti pozornost s prostega shooting guarda, katermu podajte žogo za poizkus trojke. Tudi hitro podajanje žoge zmede nasprotnika, tako da se lahko za napad kmalu ojunači kak igralec brez krilje.

Če si v obrambi priborite žogo, naj jo nosilec ucvra proti košu in med tekom pazi na zaostale nasprotnike, še posebej na tistega, ki čuva koš. Paziti morate tudi na "vroče" igralce, kot je Reggie Miller, ki so že vrgli kakšno trojko. Z njihovo pomočjo bo odprta sezona nekaj zaporednih trojk. Nasprotniku lahko vzemete žogo med metom tako, da pri stranskih metih svojega igralca postavite čisto zraven nasprotnega metalca. Sledn ji ponavadi prekorači čas napada ali pa naredi osebno napako.

Highway Hunter

Pri klicanju programa vnesite "START.EXE BEER" za neskončno zalogo energije, "START.EXE FREE" za neskončno strelivo, s "START.EXE L#x" pa pridete na poljubno stopnjo, kjer je x število željene stopnja.

Aces of the Deep

Namesto uničevanja torpedovk, za katere porabite dragocena torpeda, se raje ponoči prilnotaplite v sredino konvoja in zaplujte. Vozite se skupaj s konvojem, saj se vojaške ladje izogibajo plovbe v konvoju, razen če so vas odkrile že med preobojem. Na vsak način je važna hitrost, saj se bojne ladje osredotočijo na prvo detonacijo. Hitro zapnstite prvo tarčo in zaplujte na drug konec konvoja, kjer si zopet izberite največjo tarčo. Po opravljenem delu pobegnite preko celega konvoja ali pa se poizkušajte v primeru, da so vas opazili, potuhnjeno izvleči s cik-cak plovbo.

Transport Tycoon

Sledi eden najbolj umazanih možnih trikov v tej odlični igri. Najdite cesto, po kateri se prevažajo nasprotnikovi tovornjaki in avtobusi. Tik ob njej zgradite remizo za vlake (depot) in položite progo samo dva kvadratka daleč, se pravi na cesto in še enega. Lokomotivo z vagonom nastavite na prehodu tako, da bodo luči utripale. Ko se bo prvo vozilo ustavilo, poženite zopet lokomotivo, ki se bo na koncu proge obrnila in med povratno vožnjo uničila čakajoče vozilo.

Aladdin

V sultanovih ječah je dobro skrito dodatno življenje. Najdete ga tako, da igrate stopnjo do tretje veze, kjer se vidi stopnica s srcem nad sabo. Skočite nanjo in tecite vzdolž nje mimo lesenega stebra, dokler ne padete dol. Če tu tečete proti levi, vas za naslednjim stebrom čaka Aladdinove glava. Težavo predstavlja tudi Jema čndes, kjer je nemogoče preskočiti vodo. Pojdite do prve rešetke na tleh in od tod s štirimi jabolki sestrelite kipec z diamantom. Če se postavite pred jezerce, boste v njem videli kamen, ki vam pomaga preskočiti vodo. Še zadnji nasvet: kako se v sultanovi palači odpre kletko z Abnjem: z leve skočite proti kljuki in jo kresnite z mečem.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Hej, mulc, kam greš s to mutirano žogo?

Nekoč je bila Zemlja. In na Zemlji je bilo mestece. In v mestecu je bila tovarna igrač. In v tovarni so bile igrače. In med igračami je bil zloben stric. In s seboj je imel mineštro. In to je bila zlobna mineštra. In s to mineštro je napravil vse igrače zlobne. In svet je bil nesrečen. In potrebovali so junaka. In na razpis se je prijavil Marko. In so ga vprašali, kako za vraga bo spedenal zlobnega strica. In Marko pokaže čarobno fuzbal žogo. In zaja se krohota. In Marko popeni. In rastura vse zlobkote. (In zakaj pričenjaš vse stavke z in, op. ur.) (In zakaj jih ne bi? op. pis.) (In kaj, če teksta ne objavim?) (In zakaj ga ne bi?) (In ... hm) (Ha! Got you!)



Ja, naš Markec se je odločil, da bo s čarobno žogico napravil konec zlobnim načrtom. Glede na njegovo ogabno simpatičnost (Pa to ni res! Zadnje čase dobivam za Sego samo takšne špile, ki imajo ogabno simpatične glavne sprite! Hočem nazaj deževnika Jima! Ta je vsaj grd.) mu bo najverjetneje to tudi uspelo. Zaradi neverjetne lepote pa Marka obletava cel roj postavnih temnopoltih strig (ste bia? Peklensko pomarančo!), ki ga v pravem trenutku sočno kušnejo in tako označijo že prehojeni del poti. Seveda se takoj najdejo razni fovšljivci, katerih izbira je neverjetno pestra in sega od cuckov, mačkov in kavarčkov na eni strani, preko pfoksov in policajev na drugi strani, do raznobarvnih duhov na temni strani in napisa Game Over na zadnji strani. Pa ni problema, ker mu ne kaplja in ne curlja. Jih našutira s svojo hiper (Zakaj hiper? Zato, ker lahko skoči v hiprevesolje in se spet materializira ob Markovih nožicah!) nogometno žogo, da v trenutku povohajo ljubo jim zemljico in odplavajo v naročje Morfeja. In tako to po trinajstih stopnjah (z naraščajočo težavnostjo, piše v navodilih).

Kaj pa posvetni izgled? Marko je videti kul, animacija je videti kul kol'' še posebej, ko junak zapluži z nosom po tleh, muzika je kul kul kul, zvočni efekti pa so bolj bljak, a to je na Segi že standard.

Takole se zmenimo. Marko itd. je dovolj spodobna igra, da med igranjem ne boste bruhali. Če pa se vam zdi Hugo bistra pogruntavščina, potem so Markove vragolije za vas prehud zalogaj. Raje odigrajte kako pasjanso na očetovem peceju.

Format	Mega Drive
Zvrst	arkadna igra
Založnik	Domark

SKUPAJ 74

MEGAZINOVIH VROČIH PETNAJST

1.	(1)	Mortal Kombat 2	Acclaim
2.	(6)	Dark Forces	LucasArts
3.	(5)	X-COM	MicroProse
4.	(3)	Worcroft	Blizzard Ent.
5.	(2)	Doom 2	Id Software
6.	(4)	Wing Commander 3	Origin
7.	(9)	Dune 2	Virgin
8.	(10)	Cyberia	Interplay
9.	(8)	Transport Tycoon	MicroProse
10.	(-)	Little Big Adventure	Adeline Software
11.	(-)	NBA Live '95	Electronic Arts
12.	(7)	UFO	MicroProse
13.	(15)	Colonization	MicroProse
14.	(11)	Woodruff	Coktel Vision/Sierra
15.	(-)	Full Throttle	LucasArts

Gate si bodo parali od navdušenja: **Pinball Special Edition** za PC bo nabijala *Špela Kraft*, Pohorska 4, 62380 Slovenj Gradec, **Harpoon II + West Pac + Cold Warset** za PC gre *Primožu Trilagu*, Visoko 79a, 64212 Visoko; **Pyrotechnica** za PC pa bo omrežila *Andreja Kovačiča*, Vilka 49/b iz bolivekod (oglasi se nam za nagrado)

NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO:

1. Igra ***Flight Unlimited*** za PC CD-ROM
2. Igra ***Jagged Alliance*** za PC CD-ROM
3. ***Igra Bioforge*** za PC CD-ROM

Kuku!



Poletje je že tu, vročine pa nobene. Oskar nabija Virtual Pool, Rokiju se od Psychota že čisto meša, Dalibor divje oplete z žogo tiki v FU, dosedaj je že dva fental. Full Throttle se je prilepil na začetje lestvice, Boha ga je okol obrnu in ga navdušeno proglasil za igro meseca. Zadnje čase bolj malo špilam, saj veste, začela se je sezona in letimo kot zmešani, včasih dvakrat na dan. Oskar mi je pokazal nekaj c00l udarcev pri biljardu, Roki pa mi mora vsakič pomagati pri X-Comu.

The King is dead, long live the King! Doom 2 počasi, a zanesljivo tone navzdol. Dark Forces pa sega po zvezdah. Strategije so še vedno zelo priljubljene, na lestvici jih je kar 6, tudi pustolovščine se dobro držijo. Kot kaže se je Mortal Kombat d.o.o. meročil na prvo mesto, od tod ga bosta zrinila le MK 3 ali pa Quake.

Uživajte v počitnicah, jaz se bom letos sončila na mojem balkonu.

Lupčka,
Sanja

VEŠ POET SVOJ DOLG?

Pripravila: Karmen Čokl

Na škarje je padel lahen pomladanski žarek, tistinaj palnila sebo naenkrat pa so se odprla vrata in vstopil je Grabung. Naredil je dva koraka, obstal s postavil v pozo velikega recitatorja in začel: "O Brin srčna, ikrna dunnča vrs, da bi rinka žeja ne speljala golgfiva kačo s tvojga sveta ... mistrsko fantastično tale Prešeren je bil res enkraten. Veste, dolgo sem ga gledal na tisočaku. Vedno sem mislil, da je to kakšen znameniti slovenski zdravnik, saj ima dr. pred imenom. Potem pa mi je v knjižnici, kjer sem iskal Vinetujota, pred noge padla njegova napešnica Pevezija. Najprej se mi je vse skupaj zdelo mistično in smiljivo. Namesto samoglasnikov so bile neki čudno dvignjene vejice, nekaterih besed pa tako in tako še dnim s ne razumem. Najbolj všeč pa mi je Sonetni venec. Tam je neka težka umetnost, da začetne črke dajo ime Premicevu Juliji. Zadeva se mi je zdela tako genialna, da sem še sam spesal pesem, v kateri se pojavlja moje velecenjeno ime:

Gledal sem rumene roče,
Modro je bilo nebo.
Hrošč je en pri deblu ležal,
Upil sem do pam in bo,
Nesel stol sem no ik ravo,
Glodal suho sem klobaso.

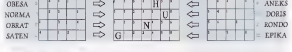
Bili smo navdušeni nad eleganco in lepoto Grabungove poezije, zato smo se odločili, da sestavimo križanko, kjer se bo ponovno pojavilo njegovo ime.

V levi in desni lik vpišite besede s petimi črkami, ki jih zahtevajo opisi. Besede vpisujte vodoravno. Kot pomoč so ob liku že napisane besede, ki so anagrami iskanih gesel. Nato črke s številkami iz obeh likov prenesite v srednjega in dobili boste (skupaj z že vpisano črko) naslovi šestih računalniških iger. Če bo težko, pobrskajte malo po starih Megazinih.

1 častna straža, 2 če hočeš v kino, jo moraš najprej kupiti pri blagajni, 3 človek, ki je nekdo, 4 debela knjiga, ki je tudi moško ime, 5 stvar, v kateri prenašamo šolske knjige in zvezke, 6 napisan tla... zid, 7 šport, kjer so pretežno oblečeni v bela oblačila, 8 velika hiša, v kateri bivajo turisti, 9 hardver za sankanje, 10 strahotno težek kavelj za parkiranje lody, 11 dajalec nasprotje akceptorja, 12 skupina športnikov, team, moštvo

TOKRATNJE NAGRADE: Football Glory za PC CD, Maabus za PC CD in Doom 2 Pack za PC CD

Grabungovo lahkoživo lahko simultanko (arkadna pustolovščina, miselna igra, športna simulacija) so uspešno rešili in bili izvlečeni: *Primož Dolžan*, Štrukljeva 8, 64240 Radovljica, *Primož Tavčar*, Vodnikova 238, 61000 Ljubljana (ali si v sorodu z velikim Tavčarjem?) in *Kal Dečman*, Čufarjeva 4 iz Nevemokod (pokliči nas za naslov!). Prvi dobi **Alien Breed: Tower Assault** za PC CD-ROM, drugi **Doom Pack** tudi za PC CD-ROM, tretji pa **Zool, Lotus in Nigela Mansella** skupaj na eni srebrni ploščici.



SOS
SAVE OUR SHIP

Najprej odgovor Janku (061/832-736), Gregi (061/374-367) in Roku iz Šiške v zvezi z **Indyjem 3, 4,** in **King's Quest 5**. Igre so že precej stare in med oporejanjem naše baze so rešitve izginile neznano kam. Pospešeno jih iščemo, če pa ima kdo od bralcev še kompletno rešitev katerega prej omenjenih, se mu priporoča tudi uredništvo.

Amadej iz Kopra bi rad vedel razlik med DX2/80 in DX4/100. Poglej naslednji odgovor!

Damir nam je poslal kupček čiev. Hvala! In kupček vprašanj. Šit. Kakšna je razlika med DX2/66 in DX4/100? Hitrost računalnika ni tako odvisna od frekvence procesorja, kot misli navadno ljudstvo. Zelo važne so vodila, mama plata, krmilnik itd. Preberi drugi del sestavljanja MM računalnika v resnem delu.

Problemi z LBA? A ti la originál štrajka? Preberi navodila in snemaj pozicije pod različnimi imeni, kombinirano z resetiranjem položajev.

Medtem se je pojavil Samurai in bo rekel kakšna o Internetu.

Kako lahko navaden smrtnik pride na Internet? Pred smrtjo v Sloveniji težko. Ne, saj ni tako hudo. Pa je. V Sloveniji je ker nekaj firm, ki so a) blazno drage in ponujajo Internet samo bogatašem in b) poceni, ampak svinjske zanič in nezanesljive. Obaje suxx za poštenega surferja. Se po strani popravljaja. Grega, (061/1408-471) ki ima probleme pri ugotavljanju cene surfanja po Inetu, pa naj se obrne na ministrstvo za sončno vreme in ugotavljanje števila malih dingotov v Blejskem jezeru. Cena je tako-in-drugačna. Odvisna od hitrosti povezave, ponudnika, lunine mene, počutja dežurnih paštarjev in števila malih dingotov v Blejskem jezeru.

Aleš iz Čemelovcev. Ali lahko zvočna kartico Mediamagic nadgradiš z Wawe Blasterjem? Načeloma ja, če je hardversko združljiva s SB16, mora pa imeti tudi luknjice za vijake. Raje vprašaj kakega serviserja.

Zamenjal bi rad plošče 386/40 s 486/40. Če že menjaš, potem menjaj zares in to z DX4/100 in E-IDE kontrolerjem, če ti ostane kaj denarja, pa primakni spodobno grafično kartico, ostalo pa prodaj kakemu revežu. Kako upočasniti **Sensi Soccer**? Ne moreš (ali pa kupi 386/33). Kdaj pride **FS6** in **F1GP 2**? Prišel je Flight Unlimited, na formulo bomo pa še čakali. Prednost koprocesorja? V poslovnih aplikacijah, igre ga praktično ne uporabljajo. Zakaj, vedo le založniki.

Klemen (064/66-541) potrebuje rešitev za **Alone in the Dark** 1 in goljufije za **UFO** (teh pa res ne potrebuješ!). Barvne strani bodo, ko nasparamo dovolj.

Adi (064/329-780), bi rad izvedel kaj več o West Cobra City v igri **Cobra Mission**. Pri **KGB** pa ne ve, kaj storiti, ko ga v prvem poglavju "ujamejo v nekakšni sobi" (????)

Matija (062/688 075) ima premalo RAM. Ker mi fali prostora, samo odgovor. Vrstica je pravilna! Izklopi Smartdrv ali kupi še štiri mega ali instaliraj QEMM. Priporočam nabava 4MB! In ce mi še kdo pojamra da ima premalo RAM, ga bom prešpikal z 8086, ki sem ga našel na smetišču.

Ali **NBA Live 95** dela na 386? Dvomim! Ali obstaja NBA Live 93, 94, itd.? Ne. Do kdaj lahko igraš **Transport Tycoon**? Do smrti. Ali pa se leta 2040 avtomatsko naloži X-Com. Katera košarka je še dobra? Definiraj dobra. Poskusi TV Sports Basketball in Michael Jordan in Flight.

Simon (061/841-186) sprašuje kaj je z **NBA Jam** za PC? Potrebna bo še čakati in čakati. Acclaim je sicer napovedal Jam Day že za 27. aprila, a vprašanje katerega leta. **MK3**? Ej, še MK2 ni popolnoma razsul! Napovedano oktobra 1995. Kontrolerji so preobširna zadeva za SOS. Bomo pisali tudi o tem, nekaj pa si lahko prebereš v Kako sestaviti MM računalnik. **PKZIP** lahko pakira na več disket, ampak raje uporabi ARJ.

Andrej bi rad vedel, ali bo izšlo nadaljevanje **Reunion**. Ba. Mogoče. Bodi priden. Potrpljenje je božja mast.

Saša strikes again! Zakaj **Ecstatica** s č, če na škatli piše s c? Pa ravno na škatli piše s Č! Kje dobiti **Debug**? Debug je del DOSa. Ali obstajajo finte za **Comanche Max. Overkill**? Naš pilot pravi, da je, ampak jih trenutno ne najde.

Miha, preveč vprašanj te muči. Ali imamo trgovino? Ne. Ali imamo cenike CD-jev? Vsaka trgovina izdaja katalog. Piši jim ali jih pokliči. Naslovi so v reklamah. Od kod dobimo rešitve? Nesrečnega pisca urednik priklene na računalnik in ga ne izpusti, dokler igre ne konča. Kdaj izhaja Megazin? Grrrrrrrr! Konec meseca!! Se bi dalo objavit vse udarce v **MK2**? NE!!! Se bi dalo kupit stare Megazine? GRRRRRR! Ja, pokliči naša referentko za naročnine (tajnica). Kdo je Ghmung? Duh iz dobre svetilke.

Marko (061/743-224) išče naslov prijatelja, po možnosti v Lutini, ki bi z njim menjal igre.

Andrej (069/70-178) ne zna prodajati pic v **Pizza Tycoonu**. Najprej bi moral vedeti, da potrebuješ vsaj štiri recepte, ki jih najdeš v originalni knjižici. Torej imej originalno igro! Soundblaster SB16 MCD je podn od blasterja. Žal. Cheat za **MK2** smo objavili nekaj številk nazaj.

Aja, Damir in Aleš sta poslala kode za **The Lost Vikings**:

1. STRT, 2. GRBT, 3. TRPT, 4. GRND, 5. LLMO, 6. FLOT, 7. TRSS
8. PRHS, 9. CVRN, 10. BBLS, 11. VCLN, 12. QCKS, 13. PHRO,
14. C1RO, 15. SPKS, 16. JMNN, 17. TTRS, 18. JLLY, 19. PLNG,
20. BTRY, 21. JNKR, 22. CBLT, 23. HOPP, 24. SMBT, 25. VBTR
26. NFLB, 27. WKYY, 28. CMB0, 29. BBLL, 30. TRDR, 31. FNTM,
32. WRLR, 33. TRPD, 34. TFFF, 35. FRGT, 36. 4RN4, 37. MSTR

Damir dodaja še kode za **Desert Strike**:

2. CMMKBMMMJ
3. CMNBMMMZ
4. CMBRNMMM5
5. CMVBBMMMG

In še cheat za **The Lion King**a! V glavnem meniju vpišite DWARF, potem pa med igro pritisnite L za preskakovanje stopenj in H za življenja.

NOVICE

- Novi računalniški center
- Microsoft v slovenskem šolstvu ...
- ... telefonskih žicah ...
- ... in na sodiščih
- Pirati na udaru
- I-net waz here!

Novi računalniški center

Podjetje Profesional je pred kratkim odprlo novi računalniški center v središču Ljubljane. Ponujajo veliko izbiro laserskih, brizgalnih in matričnih tiskalnikov, po promocijskih cenah pa so vam na voljo tudi izdelki podjetij kot so Canon, Epson, Olivetti, Star, Hewlett Packard in Gravis. Vsi računalniški sistemi imajo tudi dve leti garancije ter slovenski atest SIQ. Vredno ogleda: Vošnjakova 5 (ob hotelu Lev), Ljubljana. Tel. 061 1329 406. Odprto imajo vsak dan od 8 do 19 ure, ob sobotah pa od 8 do 13 ure.

Microsoft v slovenskem šolstvu ...

V okviru javnega razpisa za preskrbo računalniške programske opreme za slovenske šole, ki ga je objavilo Ministrstvo za šolstvo in šport, se je slovenski Microsoft odločil, da bo šolam podaril svoje licenčne programe. Gre za pakete MS DOS, Windows, Windows for Workgroups, MS Word, MS Excel, MS Access, MS Visual Basic, MS PowerPoint, MS Windows NT in MS Mail. Do uporabe programov so upravičeni vsi vrtci, osnovne in srednje šole ter učilnice na nekaterih fakultetah. Omeniti velja, da je tržna vrednost podarjenih programov tri milijone ameriških dolarjev. Aaron Marko, direktor Microsoft d.o.o., pravi, da tako tudi Microsoft prispeva svoj delež k računalniški pismenosti v Sloveniji.

... v telefonskih žicah ...

Kot je sporočil predsednik Microsofta Bill Gates, bodo imeli uporabniki operacijskega sistema Windows 95 (ki mimogrede izide avgusta) na voljo dostop tudi do razvpitega Interneta kot del povezave z Microsoftovim lastnim omrežjem Microsoft Network. Omrežje bo zaživelo avgusta letos, torej čez dober mesec. Globalno omrežje bo dosegljivo prek modema pri hitrosti do 28 8 kilobitov na sekundo in prek ISDN.

... in na sodiščih

Vseh 50 ameriških zveznih držav (da, tudi Havaji) toži korporacijo Microsoft. Ta je namreč zagotavljal, da bodo Windows 95 delovali tudi s 4 MB spomina. Očitno to nekako ne drži.

Pirati na udaru

Dne 2.6.1995 je urad kriminalistične službe državnemu tožilcu podal kazensko ovadbo zoper Florijana M., 1947, Ljubljana, zaradi utemeljenega suma storitve kaznivega dejanja neupravičenega izkoriščanja avtorskih pravic po čl. 159/2 KZ. Z zbiranjem obvestil je bilo ugotovljeno, da je osumljenec z namenom, da bi si pridobil protipravno premoženjsko korist, od februarja do maja letos preko oglasov, delno tudi preko letakov nameščenih na vetrobranska stekla osebnih vozil, ponujal programske pakete AvtoCAD 13, čeprav je vedel, da so bili neupravičeno reproducirani. Poleg tega je od začetka marca do maja letos prodal CD-ROM, na katerem je bil poleg drugih rač. paketov tudi programski paket AvtoCAD 13 in računalniške diskete z enakim programskim paketom, za kar je prejel skupaj 30 000 tolarjev. Menimo, da komentar ni potreben.

I-net waz here!

Da se o Internetu tudi govori (in ne samo piše), je pokazalo srečanje v hotelu Union, kjer so se 15.6. zbrali na eni strani ponudniki Interneta in informacij na njem, na drugi strani pa vsi, ki jih Internet bolj ali manj poslovno zanima.

Poslušalcem so pamet (ne)uspešno solili predavatelji z ARNES-a (Academic Research Network of Slovenia), FDV-ja (Fakultete za družbene vede), podjetij AEM in Kabi d.o.o. in tako naprej in tako naprej in naprej.

Kaj so lahko poslušalci izvedeli? Da je Internet res ena fejst luštna zadevca, da je dostopna tudi v Sloveniji, da je fejst in da je lušten. Zadnji dve lastnosti so še posebej poudarili: **fejst** in **lušten**.

Za tiste, ki jih o Internetu zanima kaj bolj konkretnega (recimo **koliko** to zares stane in **kaj** je treba za priključitev na to info makadamsko cesto imeti in narediti) in jih na srečanju ni bilo, tolažba: o tem ni bilo prav veliko govora. (mk)

CO-ROM

- Multimedia Dogs
- Rock 'n' Roll
- Grolier 95
- Viking Opera Guide
- Interactive ♀
- Redshift
- Western Lawmen & Outlaws

Karmen Čokl

Multimedia Dogs

Vse o človekovih najboljših prijateljih: psih

Dempsey, daj glas!

Ja, je že tako – nekateri so nori nanje, ker so mehki, zvesti, privrženi, drugi pa jih ne prenesejo, ker kakajo po otroških dvoriščih, celo noč lajajo v luno in poštarjem trgajo hlače. Pa za slednje niso krivi psi, ampak njihovi lastniki. Marsikateremu bi koristilo, da bi pred nabavo kosmatinca prebral kakšno knjigo o njegovi vzgoji, potrebah, značaju, predvsem pa o svojih obveznostih. Ker mnogim knjige niso ravno najzabavnejša stvar na svetu, so vrli Američani izdali CD-ROM *Multimedia Dogs*. Na njem je predstavljenih 134 pasem, ki so razporejene v osem skupin (ovčarski, lovski, terierji, hrti...). Skoraj najbolj zanimiva kategorija so pa mešančki, kjer seveda ni pasem, ampak je predstavljenih šest štirinožcev kar po imenih. Annie denimo se rada potepa po sosedovem vrtu, za Bandita pa pravijo, da utegne napisati celo novelo.

Vsaka pasma je predstavljena s sliko, kratkim filmskim insertom in celo z laježem. To bo zelo uporabno za (ne)povabljene goste, ki bodo lahko že po glasu spoznali, ali je za ograjo mastif ali chihuahua (beri čiuava). Nakratko je opisan splošni videz, značaj in poreklo pasme.



Za tiste, ki si kužka želijo, pa nimajo pojma, katerega bi izbrali, je pravšnja rubrika *Iow* (Fetch). S pomočjo osmih kriterijev, ki jih določite sami (npr. velikost, odnos do otrok, poslušnost), vam program izbere vašega najboljšega prijatelja. Če na primer živite v stanovanju in želite srednje velikega, družabnega, živahnega, poslušnega psa, ki zahteva minimalno nego, in naj bi poleg tega opravljal dela in naloge otroške varuške in hišnega čuvaja, vam izbere tri primerke z oceno 6 od 10. To so kodrasti bišon, dalmatinec in poljski španjel. Še en nasvet: Če niste snob in vam je vseeno, ali ima kuža rodovnik, velja pogledati v pasje zavetišče. Tam je vedno ogromno najdenčkov, ki čakajo prijaznega gospodarja.

S pomočjo CD-ja lahko izvemo, od kod izvira posamezna pasma, osnovne podatke o šolanju, zdravju, prehrani, negi, vzreji, anatomiji in evoluciji psov. Opozarja, na kaj vse je treba pomisliti in paziti, preden se odločimo za psička. Pes ni igračka, ki jo kupimo otroku za rojstni dan! Iz kosmate kepice lahko zraste kot tele velik bernardinec, ki poje kilogram mesa na dan, in mnogi "kužki" potem končajo privezani za ulično svetilko v oddaljenem mestu.

Vsi, ki nočejo s psom v pasjo šolo, radi pa bi imeli



poslušnega psa, si lahko pomagajo s praktičnim prikazom učenja petih osnovnih povelj (sedi, prostor, pojdi, sem, čakaj).

Največ vzdihljajev bo izvabilo gledanje pasjih malčkov, ki se v vrtcu igrajo z igračami, za kvizofanatike pa je tu še kviz *Ugani, katere pasme sem*. Vendar pozor! Ob napačnem odgovoru se razleže zvok, podoben tistemu, kadar mački stopiš na rep.

Vsi ljubitelji kužmanov bodo gotovo prišli na svoj račun, za tiste pa, ki imajo raje mačke, pa bo na voljo CD Multimedia Cats. Lep pozdrav, HOV HOV!

MMMM

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1, zvočna kartica, pogon CD-ROM
Založnik: Medio Multimedia
Posodili: Mantis, d.o.o., tel.: 061 344 ...

Primož Škerl

Grolier MM Encyclopedia

Splošna enciklopedija za celo družino

MM pomlad

Enciklopedije so bile prvi znanilci večpredstavne pomladi, ki jo je prinesel veter napredka. Ne spominjam se več natančno, katera je bila prva, vendar sem poleg svoje prve zvočne kartice dobil priloženo nekakšno oskubljeno izdajo ravno Grolierove multimedijske enciklopedije. Za tiste čase je bila to revolucija, ko pa sem pogoal njeno najnovejšo izvedbo, pa nisem bil več prepričan o "spremenljivosti vseh stvari na zemlji". V osnovi je GME že ves čas enaka. Na zgornjem robu zaslona, pod zavesolmi menij





so nanešene ikone preko katerih lahko prikličemo željeno geslo Na voljo je več načinov iskanja geslo si lahko sami poiščemo v morju drugih gesel ki so abecedno urejena do njega pa lahko pridemo tudi z drevesno strukturo iskanja Če nas torej zanima stara Grčija si izberemo zgodovino nato antične civilizacije pa Evropo Iskanje je mogoče tudi po besedah v besedilu na katere pritisnemo z miško in željeno geslo se pojavi na zaslonu Zanimiva možnost je tudi iskanje po kronološkem zaporedju kjer lahko ugotovite da so Vikingi našli Ameriko še preden so se kristjani sploh začeli odpravljati na križarske vojne v jutrovo deželo Poleg večine gesel se najde tudi kakšna fotografija zvok video posnetek ali animacija ki zjasni vremena nenikim gledalcem Kvaliteta fotografij je zelo dobra saj se jih da povečevati in zmanjševati brez vidnih izgub kakovosti in je daleč pred kvaliteto video posnetkov ki tečejo v oknu velikosti vžigalične škatlice Lahko se ga sicer poveča na račun hitrosti prikaza in kazalca miške ki včasih nenadoma izgine neznano kam in le ponoven zagon oken ga zopet zbeza iz brloga Kvaliteta zvokov in skladb je dobra vendar jih je mnogo premalo Vseh grafičnih ali zvočnih dodatkov pa ni treba iskati po besedilih temveč je dostop do njih mogoč tudi ločeno iz glavnega menija Vsa besedila je mogoče tudi prenesti v svoj urejevalnik besedila ali brez ovinkarjenja natisniti

Še nekaj o izgledu enciklopedija je okenski program ki za razliko od nekaterih drugih enciklopedij odpira svoja okna ki se lahko poljubno raztegujejo s čimer naj bi uporabnik dobil občutek svobode Vendar se med celotnim testom nisem mogel znebiti nekega drugega občutka namreč občutka robatosti ki ga pri Microsoftovi Encarti nisem zasledil Ne nisem nikakršen dlakocepec ki išče cigaretni ogorek na ulicah Bangkoka vendar bi se avtorji



vseeno lahko skozi leta razvoja malo bolj potrudili in dali enciklopediji bolj humani videz. Imeli so ogromno prednost preden je nastala Encarta vendar jih je srednja pri uporabniškem vmesniku povozila. Še dobra plat Grolierja: vsa gesla so obravnavana podrobneje kot pri konkurenci pa še nekaj več jih je

Minimalna konfiguracija PC 386 4 MB Windows 3.1 ali več pogon CD-ROM
Založnik Mindscape
Posodili Mantis d.o.o. tel 061 344 ...

The Viking Opera Guide

Operni vodič

Primož Škerl

Enciklopedija svetovne opere in njenih ustvarjalcev

Glasbeni pouk in umetnostna vzgoja To sta predmeta ki bi jih po mojem (osnovnošolskem) mišljenju morali prva vreči v koš za smeti Pa ju na srečo niso Kajti z leti človek spozna da ni vse v ozki strokovni usmerjenosti temveč v čim širši razgledanosti Temu je zagotovo mnogo pripomogla učiteljica glasbe ki mi je z glasbenimi vilicami nosila v glavo znanje o glasbenikih in skladateljih Vendar se je mnogo tega že pozabilo Kot nalašč za osvežitev sem si rekel po namestitvi enciklopedije opere na domači računalnik In res v enciklopediji se najde vse kar bi utegnilo zanimati navdušenca Najlažji dostop do podatkov je preko abecednega kazala v katerem je po vrsti urejenih okrog 1500 opernih del in 850 avtorjev poleg tega pa še seznam zvočnih posnetkov ki jih je skupaj za več kot tri ure Išče se lahko z miško ali pa z vpisovanjem imena Ko končno pridemo do željenega dela nam postane jasno zakaj so celotno ploščo pripravljali več let Odpre se namreč okno s pestro izbiro- seznamom osnovnih podatkov o operi (dolžina avtor libretist instrumentalna zasedba) vse prej kot kratkim sinopsisom njene vsebine podatki o premieri in prvem posnetku ter celo slikami originalne odrske razmestitve ali kostumov če so le bile dosegljive Ne manjka niti kritika dela ki pa je za razliko od Delove





kulturniške priloge lahko berljiva. Pri okrog 120 operah je mogoče slišati tudi nekaj minut dolg primer odlične kakovosti, ki pa ni bil vedno posrečeno izbran. Zanimivo je, da so avtorji primaknili tudi pravilno izgovorjavo neangleških imen, ki prevladujejo med deli.

Bistvo opere pa se ne skriva vedno v delu samem, temveč tudi v njegovem avtorju. Zato je v dosegu miške tudi obsežen življenjepis avtorja, skupaj z njegovo sliko in nekaterimi pomembnejšimi bibliografijami. Za bolj zagrete ljubitelje je na voljo tudi seznam vseh libretistov (ljudje, ki napišejo nekakšen scenarij za opero), ki so kakorkoli predelovali opere. Geografi med uporabniki se bodo razveselili zemljevidov, na katerih so vrisani kraji premier oper, rojstev in smrti avtorjev ipd. Pohvalno je tudi, da niso zastopane samo opere starejšega letnika (17. stoletje press), temveč tudi musicali, kot je npr. "Cats" Andrewa Lloyda Webbra. Ne manjka niti ureditev avtorjev v nekakšno tabelo življenja, kjer se da grafično ugotoviti, kdo je s kom lahko šel na kavo, kdo pa je umrl prek malu ali pa se sploh še ni rodil. Seveda se lahko do vseh podatkov pride tudi z vpisovanjem ključnih besed. Še nekaj zanimivosti, ki sem jih zasledil: narejenih je bilo 10 priredb opere Armida, med naslovi pa se najdejo tudi tako romantični, kot sta "Salad Days" in "43 in the Shade".

Če vas vsaj malo zanima operna scena ali pa bi si radi razširili obzorje z novimi znanji, je The Viking Opera Guide zelo primeren in kvaliteten pripomoček.

MMMMM

Minimalna konfiguracija: PC 386 [illegible]
Windows 3.1 ali več, pogon [illegible]
Založnik: Medio
Posodili: Mantis d.o.o., tel. 061 34[illegible]

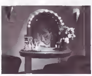
Rok Kočar

Interactive ♀

Prince in njegovi ne tako intimni kotički

Seks simbol ali le ♀ ?

O kontraverznem ameriškem pevcu, ki je bojda spal z več kot tisoč mladenkami, se mnogo piše in govori že od začetkov kariere. Fant ima za sabo nekaj manj kot dve desetletji dolgo kariero in bo četrti križ dopolnil pred koncem stoletja. Nisem ravno ♀ fan, ima pa tip čist cool štikle. ♀ova funk zvrst glasbe je mnogim nepsebavljiva zaradi svoje nedoločljivosti, saj ni ne tič ne miš. Pravzaprav so imeli še glasbeni kritiki težave pri določevanju zvrsti. Zadnji album je bil določen za nekakšno rock soap-opero. Niso pa se še zedinili, kaj naj bi to sploh pomenilo.



♀ je resda naredil nekaj priredb znanih skladb, napisal pa je tudi ogromno svojih besedil, pisal pa je celo za druge. Poleg nekaj največjih hitov je znana še njegova glasba iz filma Batman. Sedaj pa naštejte pet njegovih hitov! In tri ploščice! Huh.

Če bi imeli radi precej popolne podatke o njegovi karieri in odlomke iz uspešnic na svojem bišnem ljubljenčku, bo tale srebrna ploščica kot nalašč za vas. Nahecajte torej prijatelje, da vam jo kupijo za rojstni dan, potem pa se naredite neskončno presenečene: "Oh, kako si vedel, da si želim ravno to? Kje je pa Ferrari?" Heferji. Pravzaprav je sprehod po njegovi biši še kako zanimiv - nekakšen interaktivni film s premikanjem v stilu Mysta. Če si tip res lasti tako bajturino, bi ga prav rad obiskal. Še posebej če bi bil takrat zdoma. Klikanje po stenah vas privede do različnih simbolov (od kod mi je to znano?), s katerimi se uspešno prebijete v notranjost razkošne vile. Tu so razstavljeni vsakršni spominki, nagrade in navadni okraski in še več kiča. Fontana v dnevni sobi je fenomenalna, v sefu pa se skrivajo pripomočki za sado-mazo spolne iztirjence... Brrr... bič pa lisice pa dve tako spackani stvari, da jih sploh nisem dešifriral. Sicer nas pa večinoma spremlja lepa grafika, skoraj nadpovprečna. Kako skoraj? Je ali ni?!

Na najožjem in najdaljšem hodniku se nahajajo na obeh straneh poličke z nagradami. Nekaj zlatih in srebrnih plošč, Grammy, Emmy pa seveda Oskar in Šnibl. Klik po nagradi in že iz blasterja prihrumi Purple Rain in 1999. Let's go crazy je ostal neopažen. Ne bom rekel, da z njim ni pokasiral nobene nagrade, ker pošteno povedano tega ne vem, po velikanski knjižnici se mi pa ni dalo šarit, saj se lahko v podatkih izgubite. Ali pa se izgubite kar tako, če ste pač smotani. Odlomke iz večine ostalih komadov lahko poslušate druge



Npr. v zbirki CDjev, ki jih fopate v CD player v malem kabinetu. V megastičnem studiu prihajajo uspešnice iz mikrofona, kitare, sintetizatorja in raznih mešalnih miz. Na komad Kiss lahko celo prepevate karaoke, res škoda le, ker tekst rahlo zamuja za glasom.

Kaj mi še ostane? Prha v fontani? Tega še tako interaktivni filmi ne zmorejo. Tudi vonja po prešvicanih supergah ni zraven. Pa rjuh na postelji tudi ne morete obrniti. Lahko pa naprimer šarite po njegovi garderobi. Nasvet: če se vam ponudi priložnost, si ♀ovo hišo podrobno oglejte, če ste ♀oholik pa kojci v tegovino po CD. Samo, kot sem že omenil, ne pričakujte na njej vseh komadov, sploh pa ne v celoti. Za posladek pa še izjava Boy Georgea v nekem intervjuju: "Spominja me na palčka, ki je padel med kocine!" Zlobno!

MMM

Minimalna konfiguracija: PC 486, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Graphix Zone
Posodili: Mantis, d.o.o., tel.: 061 344 744

Rok Kočar

Redshift

Vesolje v malem prstu

Štoparski vodnik po vesolju za amaterje

Obsežen multimedijski planetarij je dobrodošel za vsakršnega nedeljskega astronoma, hkrati lastnika dovolj zmogljivega računalnika, ki bo uspel zadevo prebaviti v enem kosu. Ne samo množica fotografij v visoki ločljivosti, ampak predvsem kopica izračunov bo hašnim mlinčkom nižje kvalitete povzročila težke muke. Samo pomislite, kako bi se počutili, če bi ure in ure risali natančen položaj planetov in kometov ter 200 najbližjih zvezd glede na naše Sonce, potem pa bi vam nekdo rekel, da bi bilo prav zanimivo videti še, kako bo vse skupaj izgledalo čez eno uro. Po mojem mu takoj razbijete glavo. Računalnik ni tako spreten/neolikan in bo poskušal mirno izpolniti vaš ukaz. Pet minut računanja, tri minute nalaganja slik, dve minuti stokanja trdega diska, potem pa še najmanj minuta izrisovanja na ekran. Da ne bi slučajno pomislili na tiskanje slike! Če imate časa na pretek ni problema, drugače pa demamico v roke in po novo mamo plato, saj minimalna zahtevana konfiguracija (prepisano iz navodil: minimum 386SX) še zdaleč ni primerna za kakršnokoli resno ali tudi manj resno delo. Sam sem zadevo preskusil na precej zahtični 486ki, pa sem skoraj jokal zraven, na običajnem CD pogonu (enojna hitrost) pa program definitivno ne deluje. Potem pa sta pentium in Mitsumijev četverec z Rdečo izmeno zaplesala tango. Zadeva je letela.

Redshift je sicer dokaj običajen vodič po vesolju, pa vendar vsebuje mnogo več podatkov kot ostale podobne vsemirske enciklopedije. Hkrati je precej natančnejši v preračunavanju položajev vesoljskih teles, ima mnoge nastavitve, za katere podobni programi še slišali niso, v svoji knjižnici premore preko 700 odličnih fotografij in 2000 animacij ter podatke vsaj približne lokacije o 300 000 (!) nebesnih telesih. Priznam. Nisem jih preštel.

Če ste samo radovedni, si za začetek lahko ogledate dokumentacije v stilu kratkih filmov (cca. 20 komadov) klasičnih vesoljskih dogajanj (npr. premikanja lune, marsovih letnih časov...). Za pozneješi čas, ko boste enciklopedijo bolj obvladali, je pripravljen tudi videorekorder, ki beleži vaša premikanja. Tako si lahko ustvarite in za kasneje shranite svoje simulacije dogodkov.

Preletavanje podatkov o "domačih" planetih in najbližji zvezdi je opremljeno z vse mogočimi zapiski vesoljskih sond in posnetimi fotografijami. Teh podatkov je daleč največ in so seveda najnatančnejši, še posebej o



Zemlji, Mesecu in Marsu. Problem ostalih opazovanj je v preveliki oddaljenosti od opazovanega objekta, zato so tudi mnoge fotografije precej nejasne. Navsezadnje je tudi tehnologija, s katero se slike iz velikih oddaljenosti vračajo, že precej zastarela. Sonde Galileo, Magellan in nekaj Pioneerjev se klatijo po neskončnosti že desetletje in več. Pomembno je, da še vedno pošiljajo fotke. Mimogrede, ste kdaj računali, koliko časa potuje poslan signal iz sonde, ki se vozi okoli Urana, do Zemlje. Pomoč, precej!

Ko ste se nabrali čtiva iz bližnje okolice, se lahko podate na opazovanje premikov ostalih zvezd naše galaksije. Fotografij je v tej rubriki precej manj, so pa tu zanimivi predvsem simulatorji premikov, za mnoge pa tudi astralna znamenja. Tu lahko naprimer ugotovite, kako je Sonce na svoji poti začelo voziti še po ozvezdju Kačjenosca in astronome in astrologe spravilo v srd in množične medsebojne prepire. Sedaj se namreč ne morejo zediniti, ali bi popravljali horoskope ali ne. To je sicer že druga zgodba, odgovor je pa NE.

Simulator zna simulirati tudi premike kometov, asteroidov in zna zvezdne premike računati za celih 15 000 let naprej. Kar vam ni jasno, preverite v priloženem astronomskem slovarju, ki vsebuje skoraj 6000 pojmov, razlag vsakršnih kratic in pojasnitev imen in fraz.

To je gotovo najpopolnejša in zmogljivejša astronomska opazovalnica za računalnike. Toliko stvari bi vam še lahko povedal, pa to žal ni mogoče. Če vas bo program zanimal, si ga boste gotovo ogledali ali kupili. Za amaterje je podatkov dovolj, morda so celo prenatančni, medtem ko po mojem mnenju profesionalcem ne bo služil z drugim, kot s svojim neverjetnim simulatorjem.

MMMM

Minimalna konfiguracija: PC 486, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Maris
Posodili: ITA Plus, Trubarjeva 14, 061 131 2

Rok Kočar

Western Lawmen & Outlaws

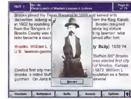
Divji zahod

Roparji, pretepači in kurbe vs. žrtve

Vsi vemo, da ni posebej težko prepisati nekaj kilogramov bukvic v eno datoteko, poskenirati kupček fotografij, spraviti vse to v en program in potem na take cedejček. Večji problem je zbrani material spraviti v takšno obliko, da bo razumljiv, berljiv in poučen ali zabaven hkrati. No, problem je lahko še več: npr. v hitrosti tipkanja in rokih za oddajo tekstov. Poučnost ali zabava ali oboje ali pa le golo nakladanje je povezano predvsem z vsebino in namenom

programa nasploh. To pa še zdaleč ni briga kupcev ampak programerjev, čeprav slednji ne delajo vedno v smeri uresničitve želja potrošnikov. Morda pa programerji teh želja ne poznajo.

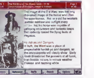
Vračati se v čas roparskih napadov, brezpredmetnih pouličnih streljanj, vsakodnevnih vlamljanj v sefe in ostalih noresti belih, rdečih in črnih bratrancev onkraj luže ni namenjeno vsakomur. Namenjeno je le tistim, ki jih to zares zanima, saj pojanje med divjaki prejšnjega stoletja posebej navdušujoče skoraj ne more biti. Ali pač. Stvar posameznika.



Nekaj statistike: Western Lawmen vsebuje več kot 4000 strani teksta, okoli 800 fotografij, 100 vprašanj v obliki kviza in dokaj obsežen tezaver (s tistim, ki ga ima Redshift se še zdaleč ne more primerjati). V Oknih vas vsepovsod spremlja tudi digitaliziran govor, medtem ko je v DOSu program nem in grafično manj kvaliteten. Pač pa zato hitrejši.

Omogočeno je listanje po določenih temah, znanje srebrne plošče pa se razteza od ameriške zgodovine na splošno, posameznih zločinov, zločincev do vseh drugih zanimivih osebnosti in dogodkov prejšnjega stoletja. Tistih 100 vprašanj na kvizu je namenjenih izključno profesionalcem ali pa morda hazarderjem. Tema in količina sta torej jasni, jasno pa je tudi, da naprimer barvnih fotografij izpred sto let in več ne moremo pričakovati.

Billy the Kid, Wyatt Earp, sodnik Roy Bean, bratje Dalton in ostala zveneča imena vas torej odslej čakajo na CDju. Gotovo marsikomu njihova imena zvenijo bolj kot meni, pa vendar lahko popolnoma objektivno povem, da Western Lawmen ne prikaže nič posebnega.



Minimalna konfiguracija: PC 286, 4 MB, pogon CD-ROM
Založnik: ZCI Publishing
Posodili: Mantis d.o.o., tel. 061 344 744

Primož Škerl

MM Ency. of Rock 'n' Roll

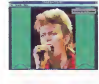
Glasba šestdesetih na mediju devetdesetih

Rock 'n' ROM

CD obsega okrog 50 000 zapisov takrat izdanih plošč in 1500 glasbenih primerov folklore šestdesetih. Možnosti izbiranja so omejene na avtorje, skupine in leto nastopanja. Najobširnejša je možnost iskanja po skupinah, saj nam omogoča dostop do različnih podatkovnih baz, kot sta nastopi na radiu in izdaje plošč v posameznih državah. Po izbiri ene od ponujenih možnosti se odpre okno z množico glasbenih primerov, ki pa imajo veliko pomanjkljivost: so zelo neprofesionalno izbrani in mnogo prekratki, da bi uporabnik dobil občutek o avtorju in njegovi glasbi. Njihova dobra lastnost pa je predstavitev širšega opusa neke skupine in celo predstavitve kakšne popolnoma neznane skupine, ki drugače ne bi bila niti omenjena. Poleg odlomkov glasbe se lahko vidijo tudi vsi v neki državi izdani albumi z vestnim redom skladb in fotografije avtorjev. Poleg podatkov o skupini je možno videti tudi seznam vseh njenih članov. Na žalost se zanimivo zastavljenemu projektu pozna, da ni dodelan. Baza podatkov ni nič drugega kot oklEščena verzija programa FoxPro, ki je za povrh še nespretno uporabljena. Tudi napisi na zaslonu se včasih prekrivajo, kar je čista nemarnost avtorjev. Iskanje po letih se ne izkaže za tisto, kar pomeni: morate si namreč izbrati določeno skupino, za katero se bo izpisalo obdobje delovanja. Sončni žarek skozi nevihtne oblake posije šele, ko hočemo odigrati vdelano igro. Ta del programa je narejen solidno, pa še dokaj hitro deluje. Med poslušanjem nekega glasbenega primera morate med petimi naštetimi skupinami izbrati avtorja. Odvisno od težavnostne stopnje (ki so tri) imate na voljo med 5 in 20 sekundami časa za razmislek. Na koncu pa nas čaka še eno razočaranje: celo program sam ne ve, kako naj bi se izklopil. Če želite zapustiti bazo podatkov, morate pritisniti gumb "Abandon Game", po pritisku na "Quit" pa se bodo zgodile čudne reči.

Upam, da se Američani učijo na svojih napakah, kajti drugače bo pred novo verzijo te potencialno dobre zbirke podatkov avtorska firma izginila v globočinah sodnih dvoran. Skratka: cede za navdušence, ki ne morejo pozabiti Elvisa (ki ga mimogrede sploh ni na plošči).

Minimalna konfiguracija: PC 386, 2 MB, pogon CD ROM, Windows
Založnik: Medio
Posodili: Mantis d.o.o., tel. 061 344 744



HARDVER

- Kako sestaviti multimedijski računalnik? (2)
- Nekaj nasvetov za sestavljanje
- Najljubše sam DOSove napake

Igre s kockami za velike (2)

Andrej Mertelj

Kako sestavimo MM računalnik?

Drugi del ali kaj kupiti, da lahko sestavljaš?

Če smo prejšnji mesec videli kako vse skupaj navijačimo pa sedaj poglejmo kaj moramo za vijačenje kupiti. To pa pride do izraza predvsem verbalna (in ne toliko ročna) spretnost ki naj zagotovi dovolj velik proračun za spodobno mašino Ker so verbalne spretnosti stvar posameznika in se navadno žal ne da zmešati "pravega" recepta (čeprav pomagajo trivialnosti kot npr dobro spričevalo zalivanje vrta ipd) bi v tej lekciji raje pogledali po argumentih za spodobnost računalnika in kaj tvori spodoben računalnik.

Ker se ne mislim obremenjevati s proračuni in družinskimi denarnimi politikami me ne sprašujte kje dobiti denar za konfiguracije ki jih priporočam Zato si bom takoj tu vzel svobodo in zapisal 5 Merteljev zakon o nakupu "Spodoben (multimedijski) računalnik vedno stane okoli 3000 DEM" Pika Če mislite da so padci cen in najcenejše ponudbe računalnikov v vesoljni Sloveniji povzročili da zakon ne velja ne berite naprej Cene padajo programi pa postajajo vedno bolj zahtevni Ker sta trenda približno obratno sorazmerna, se je zakon v zadnjih sedmih letih vedno potrdil Hvala BillG

Zdaj pa zares

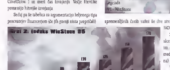
Procesorji

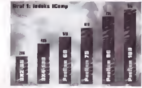
Pred dobrim letom in pol je bil 486-66 kralj Danes to ni več Minimalna konfiguracija ki jo je danes potrebno kupiti je 486-80 Pa se to je bolj za šalo In že slišim vaše vprašanje "kaj pa potem Pentium?" na katerega mirne vesti odgovorim pozitivno

Poglejmo graf 1 Pokaže grobo hitrost procesorjev merjeno z Intelovim indeksom Icomp Večje številke pomenijo hitrejši procesor Kar pomeni da je že osnovni Pentium 75 dvakrat hitrejši od 66-ke

Kako pa se te številke odražajo v realnem življenju? Poglejmo še graf 2. Graf pokaže hitrost sistema pod Okni temelječega na določenem procesorju Test izvrši mešanico najbolj tipičnih aplikacij (npr Word Excel CorelDraw) in meri čas izvajanja Večje številke pomenijo hitrejše izvajanja

Sedaj pa še tabelica za argumentacijo željenega tipa procesorjev financerjem (če jih gornji nista prepričali)





Poglejmo koliko WinStonov dobimo za 1000 SIT pri določenem procesorju (tabela 1) Večje številke pomenijo več hitrosti za enako denarja Upoštevane so cene procesorja in matične plošče in hladilnika

Tabela 1

Procesor	WS/cena	WS 95	Cena (1000 SIT)
DX2-66	1 566	[illegible]	33 2
DX4 100	1 195	[illegible]	[illegible]
Pentium 75	1 505	[illegible]	[illegible]
Pentium 90	1 312	125	95 2
Pentium 100	1 159	15[illegible]	150 2
Pentium 120	1 173	176	150 0

Legenda
WS=WinStone

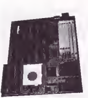
Matična plošča

Matična plošča pa je več kot procesor Predvsem sta v teh spremenljivih časih važni še dve stvari– vodila in BIOS

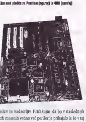
Za nepoznavalce (čeprav dvomim da jih je veliko med bralci Megazina)

Vodilo je tista reža v katero vstavljamo kartice. Od njega je odvisno kako hitro bodo kartice prenašale podatke do in od procesorja in ima jo neskončen vpliv na skupno zmogljivost računalnika BIOS je program zapečen v ROMu in skrbi za osnovne funkcije ki jih računalnik opravlja Pisanje po disku in zaslonu ter komunikacija med karticami pomnilnikom in procesorjem je v grobem domena BIOSa

Vodilu preteklosti se reče ISA Da ne bi preveč filozofirali plošče ki ima samo to vodilo **ne smete kupiti** Izboljšava vodila ISA je VLB (po domače louki bes) VLB je sposoben prečrpati dvajsetkrat toliko podatkov na sekundo kot vodilo ISA (PCI pa 33 krat toliko) Težava VLB-ja je da je dokaj nestabilen in lahko zaradi svoje zasnove upočasnjuje procesor PCI je vodilo prihodnosti Ima vse prednosti VLBja poleg tega pa je



Razlika med ploščo za Pentium (zgoraj) in 486 (spodaj)



stabilen in nadzorljiv Pričakujte da bo v naslednjih šestih mesecih vedno več periferije prihajalo le še v tej obliki saj je splošna hiba računalniške branže da jo prav malo briga kaj je bilo včeraj in da mirno pozabi na podporo uporabnikom ki imajo zastarelo opremo Na kratko VLB v redu PCI mnogo bolje

Zakaj pa je pomemben PnP BIOS? Zaradi treh črk. PnP Plug and Play Ali drugače nič več nastavljanja IRQ/DMA/IO zmešnjave (kar je najhujša zadeva ki jo doživlja dnevno vsak serviser glej prejšnji članek) Kartico bo potrebno le se vtakniti v računalnik in mogoče naložiti gonilnike in stvar bo delovala. Iz prve. A ni to krasno? Ima pa vse skupaj temno stran PnP BIOSi se trenutno dobijo le s Pentium ploščami (ne z vsemi preverite) in potrebujejo za svojo uporabo podporo operacijskega sistema (beri Windows 95 obljubljajo tudi Warp PnP)

Predpomnilnik

Dokler je le tega najmanj 256 KB ne ni bati Večjega pravzaprav ne kupujte ker je v teh mesecih zelo drag, ne prinese pa posebnih izboljšanj zmogljivosti Pozor na trgu obstajajo matične plošče 486 ki predpomnilnik le hlinijo Namesto čipov je prispajkana le imitacija. Prevaro se ugotovi šele s primerjanjem testnih rezultatov s prijateljem (približno 15 % razlike) Če na tako ploščo naletite jo takoj odnesite nazaj k prodajalcu in **brezpogojno** zahtevajte zamenjavo ali **plačani** znesek!

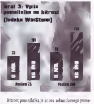
Iz zgoraj pregledanega osebno priporočam nakup konfiguracije Pentium 75 Ne le da za manj kot 30 000 SIT dobite popolnoma drugačno konfiguracijo ki bo prešibala vse prijatelje ampak bo tudi sistem zgrajen okoli takega osrčja precej bolj stabilen in si bo kupil uporabnost tudi v prihodnosti Še ena opomba Plošče s Pentiumi imajo navadno vgrajen na ploščo tudi krmilnik diska in disketnika ter V/I vmesnike Torej lahko odštejete se približno 4000 SIT ker vam ni potrebno dokupovati te kartice

Pomnilnik

Pomnilnik je najvažnejša sekundarna komponenta računalnika Še tako hiter procesor bo s premajhnim pomnilnikom le počival Kebra je treba futrat in če zmanjka hrane se kuja in čaka

Odmislite 4 MB pomnilnika 8 MB je prava mera za poganjanje oken Še bolj prava mera je 16 MB 32 MB je metanje denarja skozi okno (razen če obdelujete kompleksne slike ali podobno) Osnovno merilo hitrejši ko je procesor več pomnilnika rabi Poglejmo samo graf 3 Povečanje pomnilnika z 8 MB na 16 MB pri Pentium 75 računalniku je prineslo 53% izboljšanje hitrosti izvajanja aplikacij pri 100 MHz Pentiumu pa kar 74% izboljšanje

Graf 3: Vpliv pomnilnika na hitrost (indeks WinStone)



Hitrost pomnilnika je znova sekundarnega pomena. Pomnilnik s 60 ns dostopom ne bo zaradi organizacije nič bistveno hitrejši od pomnilnika s 70 ns dostopom Pomemben pa je tip pomnilnika 30 pinski SIMM je preteklost Večina novih plošč uporablja 72 pinski SIMM brez paritete Ker je 30 pinske SIMMe prav težko dobiti se pred nakupom pozanimajte kakšne pomnilniške module zahteva matična plošča. Čeprav so matične plošče ki ponujajo obe možnosti na prvi pogled zelo privlačne pa jih bo v prihodnosti zaradi večinoma neumne organizacije pomnilnika težko nadgrajevati

Disk

Disk je druga pesem Standardni diski za osebne računalnike so tipa IDE Obstaja še druga družina ki ji pravimo SCSI ki pa jo samograditeljem zaradi višje cene in nemalo težav pri inštalaciji toplo odpriporočam Pa poglejmo kakšne podvrste standarda IDE imamo

Tabela 2

	IDE	EIDE PIO 3	EIDE PIO 4
Št. diskov	2	4	[illegible]
Max. velikost GB	0 5	8	[illegible]
Max. prenos MB/s	2	1[illegible]	[illegible]
Kanali	1	2	[illegible]
CD ROM / tračna enota	NE	pogojno	[illegible]
Starost diskov	>6 mes	<6 mes	[illegible]
Krmilniki	ISA VLB	VLB	[illegible]

Kako pa je s kapaciteto diska? Kako velik naj bo? Za sedaj zadošča 540 MB Pričakujte da se bo meja spodobnosti dvignila na 1 GB pred začetkom naslednjega leta Vsekakor pa ne kupujte manjšega diska Spodobni 540 MB diski (EIDE PIO 3) se vrti jo okrog 25 000 SIT 420 MB okrog 22 000 SIT Torej računice za nakup manjšega diska ni pa še 540 MB je minimum Dostopni čas diska mora biti največ 14 ms veliko pomembnejši podatek pa je prenos podatkov Večji ko ima disk prenos več podatkov bo lahko spravil v sekundi do procesorja in programi bodo tekli hitreje

Krmilniki

Krmilniki so znova precej "no-brain-decision" Če imate ploščo VLB kupite krmilnik VLB EIDE Če imate ploščo PCI bo potreben krmilnik PCI. Če je krmilnik že vgrajen na plošči poskočite od veselja (po pregledu če ustreza zahtevam)

Na krmilnik so ponavadi dodani še vmesniki za tiskalnik serijsko komunikacijo in igralno palico Še kratek stavek o vmesnikih: Novejši tiskalniki podpirajo paralelni vmesnik EEP/ECP Tiskalnik lahko tako računalniku sporoča kaj se z njim dogaja in postane pametnejši Serijski vmesniki nove generacije temeljijo na čipu UART 16650 (preveriš lahko z MSD EXE) Tak serijski vmesnik lahko podpira hitre modeme

EEP/ECP in UART 16650 sta priporočeni lastnosti Windows 95 združljivega računalnika, zato je dobro da prodajalca povprašate po njiju

Še trik Če pri EIDE krmilniku obesite CD-ROM in disk na isti kanal (kabel) se lahko zgodi da bo CD-



Tabela 3

1	2	3	4
640 x 480	16	4	[illegible]
640 x 480	256	[illegible]	[illegible]
640 x 480	65 536	[illegible]	[illegible]
640 x 480	16 777 216	[illegible]	[illegible]
800 x 600	16	[illegible]	[illegible]
800 x 600	256	[illegible]	[illegible]
800 x 600	65 536	[illegible]	[illegible]
800 x 600	16 777 216	[illegible]	[illegible]
1 024 x 768	16	[illegible]	[illegible]
1 024 x 768	256	[illegible]	[illegible]
1 024 x 768	65 536	[illegible]	[illegible]
1 024 x 768	16 777 216	[illegible]	[illegible]
1 280 x 1 024	16	[illegible]	[illegible]
1 280 x 1 024	256	[illegible]	[illegible]
1 280 x 1 024	65 536	16	[illegible]
1 280 x 1 024	16 777 216	24	[illegible]
1 600 x 1 200	16	4	[illegible]
1 600 x 1 200	256	8	[illegible]
1 600 x 1 200	65 536	16	[illegible]
1 600 x 1 200	16 777 216	24	[illegible]
Legenda	1 = Ločljivost		
	2 = Število barv		
	3 = Št. bitov / piksel		
	4 = Minimalen pomnilnik		

ROM upočasni disk. Rešitev: krmilnik z dvema kanaloma, na katerega na prvi kanal priključite disk, na drugega pa z dodatnim kablom CD-ROM (glej sliko na prejšnji strani spodaj desno)!

Grafične kartice

Spodoben grafični pospeševalnik za VLB vodilo stane okrog 12 000 SIT. Navadno je zgrajen okoli grafičnega procesorja S3 805. Taka grafična kartica sicer zagotavlja kolikor toliko normalno delo pod okni (ali za igrice), še vedno pa je premalo zmogljiva za današnje aplikacije. Za okroglih dvajset tisočakov že dobimo zmogljivejše 64-bitne grafične pospeševalnike. Znova se pokaže pravilo, da za minimalno večje denarje (+8000 SIT) dobimo precej boljše performanse (najmanj štirikratno pospešitev).

Pri izbiri grafične kartice je potrebno paziti še na dve malenkosti: tip in velikost pomnilnika in razširitveni priključek.

Za visokozmogljive grafične kartice uporabljajo proizvajalci le-teh posebno vrsto pomnilnika, imenovano VRAM (standardni pomnilnik je DRAM). VRAM je hitrejši a mnogo dražji, zato ga priporočam le za grafične postaje. Vlaganje vanj je za povprečen družinski proračun čista izguba.

Pomnilnika je dovolj 1 MB. Poglejmo tabelico 3: Vpliv ločljivosti in števila barv na velikost pomnilnika grafične kartice. Tabela vzeta iz knjige "Kako kupim osebni računalnik?" istega avtorja. Izrek "Nesmiselno je kupovati grafično kartico z visoko ločljivostjo, če jo monitor ne podpira" je vzet iz prav te knjige in še vedno velja!

Razširitveni priključek rabimo, če želimo v računalnik vstaviti kako cool periferijo. Naj jih naštejem samo nekaj: screen graberji (WinTV, VideoBlaster, Targa), VR (3D Max, VFX1), Mpeg kompresorji (MovieMagic). Če kartica nima tistih 40 žebljičkov, se lahko poslovite od uporabe teh naprav.

Zvočne kartice

Prvič: kupite 16-bitno zvočno kartico. Drugič: ni nujno, da kupite SoundBlaster, ker je drag in se ga težko dobi (Creative ima ogromne težave z dobavo). Tretjič: edina važna zadeva je združljivost s čim novejšim SoundBlasterjem, zato da jo bodo igrice znale uporabljati. Četrtič: stereo zvok je že skoraj obvezen, saj drugače ne veš, s katere strani prihaja jo pošasti v DOOMu.

CD-ROM

CD ROM enota je dandanes nuja. In ker tudi pri steklenih ploščah odločitev ni enostavna in zmešnjava precejšnja, poglejmo, kaj moramo pred nakupom vedeti. Prvič: CD z dvojno hitrostjo (double speed) je dovolj za izobraževanje in premalo za igrice. Trojna hitrost je out, torej ostane le štirojna (quadro speed). Enot z več prestavami ne kupovati, ker so predrage in lahko denar koristno porabimo drugje. Drugič: vmesnik, s katerim enoto priklopimo v računalnik, naj bo OBVEZNO EIDE (ali ATAPI, kot ga ponekod imenujejo). Težava je seveda v tem, da starejši krmilniki diskov (in matične plošče, za EIDE potrebujemo tudi drugačen BIOS) tega standarda ne podpirajo. CD ROMa z lastno kartico (proprietary interface) ne kupuj(te) (razen če je "zastonj"), saj vsak krmilnik zasede svoj IRQ/DMA/IO prostor v računalniku in vam bo inštalacija povzročala težave (da sploh ne omenjam, da boste morali s pojavom Windows 95 za vsako tako kartico ročno vnesti podatke v register sistemskih resursov). Tretjič: najbolj uporabni so CD-ROMi brez posebne škatlice (caddy-ja), v katero moramo pred uporabo vložiti CD. Ker CD-je navadno pogosto menjavamo, so najbolj uporabni taki, kjer pritisnemo na gumb, predalček se pripelje ven, vložimo CD in pritisnemo na gumb, da se predalček zapre. Četrtič: zraven CD-ROMa kupite mehko krpico (npr. MikroStar, ki jo uporabljajo optiki, cena cca. 400 SIT), saj so diski kmalu polni prstnih odtisov. Za njih pa je znano, da prinašajo težave (še posebno v kriminalistiki), saj so zvok, slika in podatki iz zašpehanih CD-jev neuporabni.

Če se vam začne dogajati, da sta slika ali zvok nesinhronizirana ali da se igrica nalaga v neskončnost, preverite čistočo srebrne ploščice.

Zvočniki

Zvočniki so najbolj zanemarjen, a eden pomembnejših delov multimedijskega sistema. Z navadno priloženimi pasivnimi (=brez ojačevalca) zvočniki za 5 dolarjev lahko plašite le sosedovo mačko. Še tako dobra zvočna kartica ne bo prav nič pomagala, če nima česa poganjati. Zato je nakup dobrih



Tri skupine zvočnikov: brez ojačevalca (levo), srednji razred zvočnikov z ojačevalcem in spodobna skupina zvočnikov z ojačevalcem in subwooferjem.

zvočnikov odločujočega pomena za potapljanja v virtualni svet. Obvezno je treba kupiti aktivne zvočnike (=z ojačevalcem). Najdemo jih od 3000 SIT (2x4W) do 60 000 SIT (Altec Lansing, Bose). Priporočam, da ne

Tabela 4

Komponenta	Cena	Komponenta	Cena
MB 486-80 + CPU + hladilnik	33 500	MB Pentium 75 + CPU + hladilnik	79 700
VGA S3 805	12 000	Stealth 64 1 MB PCI	21 000
540 MB disk	24 900	540 MB disk	24 900
8 MB RAM	40 200	8 MB RAM	40 200
1.44 disketnik	3 700	1 44 disketnik	3 700
EIDE krmilnik	3 800	krmilnik vgrajen na MB	0
MiniTower ohišje	5 400	MiniTower ohišje	5 400
Tipkovnica + miš	3 600	Tipkovnica + miš	3 600
SoundMaker 16	9 500	SoundMaker 16	9 500
CD Sony 2 speed	17 000	CD Mitsumi 4 speed	[illegible]
Zvočniki 2x15 W	6 [illegible]00	Zvočniki 2x4 W + subwoofer	[illegible]
Digitalna igralna palica	2 000	Analogna igralna palica	[illegible]900
Skupaj	162 400		275 500
[illegible] v DEM)	2 010		[illegible]
Winstonov (cca)	60		[illegible]
[illegible] na 1000 SIT	0.369		[illegible]

zapravite manj kot 8000 SIT za pametne zvočnike. Dobra kombinacija je tudi sistem sestavljen iz dveh slabših visokotonskih zvočnikov, ki jih pripnemo na monitor in posebnega subwooferja (basovca), ki ga postavimo pod mizo.

Palica veselja

O veselih palčkah povprečen Megazinc verjetno ve več kot jaz. Za tiste, ki še vedno niste vzeli nedolžnosti nekaj gumbom in potenciometrom naj omenim le, da za arkadne igrice (npr. DOOM) uporabljajte digitalne igralne palice, ki dajejo hitrer odziv in so bolj robustne, za simulacije pa analogne, ki prepoznajo tudi vmesne položaje. O najboljših igralnih palicah pa ima tako vsak svoje mnenje. Palice najdemo v cenovnem razponu od 3 do 30 tisočakov.

Namesto konca

Poglejmo, kaj je potrebno plačati za minimalno in kaj za optimalno konfiguracijo. Ker se cene neprestano potapljajo, je tale tabelica bolj začasnega značaja. Pa veselo igranje in učenje!

Zgornja tabela naj služi le za primerjavo sistemov. Cene nam je priskrbelo podjetje Gekko. Poleg povečanja Winstonov je pri Pentiumu tudi hitrejši CD ROM in boljši zvočniki ter igralna palica. Sistema sta brez monitorjev in programske opreme. Ne kopirajte programske opreme (DOS, Windows in ostalo), ker to lahko sprazni denarnico in odvzame svobodo (glej Kazenski zakonik, aprilske spremembe).

Boštjan Troha

Kako *varno* sestaviti multimedijski računalnik

Nekaj nasvetov za sestavljanje

Nekaj blazno pomembnih besed o sestavljanju PC-ja

Mogoče so nasveti v tem članku res objavljeni prepozno, so pa od srca. Kot povsod drugje sta tudi pri sestavljanju računalnika dva načina: pravilni in napačni. Razlikujeta se po tem, da računalnik sestavljen po napačnem načinu nikoli ne bo deloval, računalnik sestavljen po pravilnem načinu pa utegne celo delati. Vsi vmesni načini so napačni načini. Kateri je napačni in kateri pravilni, pa si preberite v tem članku.

Desat korakov

1. Naredite rezervno kopijo vsebine trdega diska

Vsakič, ko zamenjate del računalnika ali pa v njegovo drobovje stlačite novega "tvegate", da bo računalnik slabe volje. Lahko se zgodi (čeprav je *malo* verjetno), da vam računalnik zanalašč zbriše cel disk. Poskrbite torej za rezervno kopijo vsebine trdega diska, da ne bo joka in stoka ob izgubljenih podatkih. Ker seveda redno (vsak dan) delate rezervne kopije, to niti ni tako trd oreh.

Če pa po kakšnem neverjetnem naključju ne beka pirate vsak dan in vam presnemavanje na diskete ne diši, si omislite tračno enoto ali pa izmenljiv trdi disk (npr. SyQuest, kakršnega smo testirali v 3. letošnji številki Megazina na strani 41). Najceneje pa je seveda poznati kakšnega prijatelja s to opremo in ga vsako leto po enkrat peljati na pico. Sekapirajte seveda samo pomembne podatke in drago programsko opremo. Igre, ki ste jih nazadnje igrali leta 1991, pa lahko že kar zbrišete. Tako.

2. Preberite navodila, ki ste jih dobili ob novem delu računalnika

Večina se nas zvesto drži Murphyjevega zakona "ko vse odpove, preberi navodila". Pri dragi računalniški opremi, za katero ste varčevali eno leto in punco pitali s hamburgerji in lepljivimi sokovi iz avtomata, pa se splača najprej prebrati navodila. Ali pa vsaj poglavje z naslovom "Prosimo, preberite vsaj to poglavje". Ko ste se pregrizli skozi tiste štiri strani navodil, preiščite škatlo in po vsej verjetnosti boste našli kakšno disketo. Zarinite jo v disketnik in poglejte, če so tam kakšne datoteke readme.txt, read.me, readme.com ali kaj podobnega. Izdelovalci namreč pogostejo kot priročnike spreminjajo hardver, ki ga prodajajo. Spremembe nato zapišejo na disketo, ker varčujejo s papirjem. OK, če ste našli datoteko readme.com, v DOSu vtipkajte:

```
A:\> readme
```

Če je na disketi readme.txt, pa vtipkajte:

```
A:\> type readme.txt | more
```

Tisto čudo "|" se pokaže, ko tiščite tipko alt, vtipkate 166 in nato spustite alt. Opcija *more* pa dopove računalniku, naj po vsaki strani ustavi izpis na zaslon. Ni vsak It. cmdr. Data. Ko stran preberete, pritisnite preslednico (ja, to je space "spejs") se prej pa si seveda zanimive stvari zapišite. Sestavljanje računalnika je namreč stresno opravilo, zato ne računajte, da si boste kaj zapomnili.

3. Zaprite vse programe, izklopite računalnik, izpulite žico iz stene

Nikoli ne izklapljajte računalnika, ko na njem teče kakšen program! To je podobno, kot če bi potegnili otroka z vrtiljaka, ko se ta še vrti. Ali pa vsaj nekaj temu podobnega. To še posebej velja za aplikacije, ki tečejo pod Okni in za Okna sama. Ta namreč uporabljajo začasne datoteke, ki jih pri izhodu v DOS pobrišejo. Če pa računalo kar izklopite, pa bo teh začasnih datotek na disku vedno več. Ko zagledate simpatični C:\>, lahko zadevo mirno izključite.

4. Pospravite mizo, kjer bo operacija potekala

Prazne ali do polovice polne konzerve tunine, sok ove, divjad in bišne ljubimce, blankete bančnih čekov in pripadajoče izkaznice ter ostalo navlako zmečite v koš. Kirurška miza mora biti čista. Nikar se med delom ne nacejajte in ne zalivajte rastlin. V tem času se gotovo ne bodo posušile.

5. Pripravite si potrebno orodje.

Ker je med delom vsaka stotinka sekunde dragocena, si pripravite vse potrebno orodje že prej. Torej križni in ploščati izvijač, drobne klešče in celo pinceto.

6. Odstranite ohišje računalnika

Odvijte vse vijake, ki se držijo ohišja. Če imate ležeče ohišje, jih najdete ob straneh, v nekaterih primerih pa tudi ob strani. Pri stolpu pa so vijaki samo zadaj. Nekateri računalniki imajo ohišja pritrjena brez vijakov, zato si od daleč oglejte računalnikov priročnik.

7. Izpulite stari del in ga nadomestite z novim

Lepo je, če si pri izpuljanju kablovja zapisujete položaje žic. Res je, da večina kablov paše le v en vtič, pa vendarle. Odvijte vijake, ki drže kartice ali ostale komponente in jih skrbo spravite. Zapišite si, kam kakšen vijak paše, ker so namreč različne velikosti. Predolg vijak za pritrditev disketnika, na primer, lahko povzroči poškodbe.

8. Priključite računalnik v steno in frcnite v stikalo za vklop

Kaj? Vklopiti računalnik, ko je odprt? Mhm. Pazite le, da se ne boste dotaknili drobovja ali okvirja ohišja. Če kibla ne dela, je s privijanjem in odvijanjem ohišja prihranjenega veliko dela. Ako računalnik dela, preberite korak 9, sicer pa preglejte kable, konektorje, kartice, stikala in pokličite servis.

9. Izklopite računalnik in ga pokrijte

Prepričajte se, da vam ni na mizi ostal kakšen vijak, ali še huje, kakšna luknja v računalniku brez vijaka. Izgubljen vijak v drobovini računalka lahko povzroči kratek stik in zver bo poginila, še preden jo boste pokončali sami.

10. Vtaknite ga v steno

Vse je nameščeno, vsi vijaki so na svojem mestu, v disketniku ni diskete... Čas je za vklop računalnika. Vse dela? OK, pustite ga delati čez noč in, če bo jutri še vedno migal, ste uspeli!

Monitor

Fatal Error: HotDog Burned

Med več kot 100 napakami, ki jih javi DOS, smo izbrali 10 najlepših.

Nepremagljivi DOS ima več kot sto sporočil napak, od najnedolžnejše *bad command or file name* do brutalne *invalid media or track 0 bad, disk unusable, format terminated*. Oglejmo si deset najbolj osovraženih sporočil napak in nekaj nasvetov, kako jih odpraviti.

Insert disk with COMMAND.COM in drive A; Press any key to continue

Sporočilo se pojavi, ko računalnik ne najde operacijskega sistema DOS, katerega datoteka COMMAND.COM je najvažnejša. Če je v disketniku kakšen flopi, ga izpulite in pritisnite enter; če pa diskete v disketniku ni, pa vanj vložite sistemsko, ki ste jo dobili ob nakupu računalnika (instalacijske diskete za DOS ali kaj podobnega).

Invalid media or Track 0 bad; disk unusable; Format terminated

Ogabno sporočilce. Na sled 0 računalnik namreč napiše zelo pomembne podatke o disketi ali disku in o sistemu - podobno kot se "pomembni" politiki vsede jo na stole v prvo vrsto. Če so stoli polomljeni ali polepljeni s žvečilnimi gumiji, politiki zapustijo prireditev ali pa se začnejo nekontrolirano presedati. Ko jih kličejo na oder, kjer bodo govorili in nam solili pamet, jih ni na dogovorjenih sedežih, zato se organizatorji zmedejo in prireditev zastane. Podobno se zgodi z diski ali disketami. Sled 0 je pokvarjena in nanjo ni mogoče zapisati podatkov. Če se vam to sporočilo pojavi med formatiranjem diskete, jo vrzite v koš. Ko pa se napaka zablešči med formatiranjem trdega diska, pa ste v ..., kako se že reče.

Access denied

Verjetno ste se odločili brisati ali pisati po disketi, ki je zaščitena pred brisanjem in pisanjem. Ne bo šlo. Ko ste se prepričali, da bi res radi spreminjali vsebino diskete, odstranite zaščito. Pri 3.5-palčnih disketah prestavite droben kos plastike v zgornjem kotu čez luknjo, pri arhaičnih 5.25-palčnih pa odstranite nalepko, ki pokriva izrez na robu diskete.

Če brišete s trdega diska, gre verjetno za datoteko, ki je zaščitena. Zaščito odstranite z ukazom attrib. V DOSovi vrstici vtipkajte:

```
c:\> attrib -rhs ime_datoteke
```

Ime_datoteke je seveda ime datoteke, ki bi jo radi zbrisali. Nato poskusite znova.

To sporočilo se lahko pojavi tudi, če želite prebrati datoteko, ki je odprta v Oknih. Zaprite aplikacijo, kjer je fajl odprt, in poskusite še enkrat.

Divide Overflow

Ni druge pomoči, kot resetiranje računalnika. Ena možnost je, da je z računalnikom vse OK in je softver pozabil prvo lekcijo iz matematike: delil je z nič. V tem primeru poskusite znova namestiti programsko opremo. Če ne pomaga, pa se spravite na firmo, kjer ste softver kupili, in jim težite toliko časa, dokler vam ne preskrbijo nove kopije programa.

Če pa imate Pentium, je stvar precej bolj zapletena. Pokličite servis.

Drive not ready; Abort, Retry, Ignore, Fail?

V disketniku, ki ste ga naslovili, ni diskete, ali pa vratca pri 5.25-palčnem disketniku niso zaprta. Poskrbite za te malenkosti in pritisnite R.

Insufficent memory

Vaša kibla nima dovolj pomnilnika, da bi pognala želeni softver, ali pa je pomnilnik napačno nastavljen. Resetirajte računalnik in vanj vtaknite sistemsko disketo, ki v pogonski datoteki AUTOEXEC.BAT nima nastlanih odjemalcev pomnilnika. Najelegantnejša rešitev pa je nakup dodatnega pomnilnika.

Track 0 Bad - Disk Unusable

Verjetno se napenzate, da bi sformatirali disketo z visoko gostoto (na flopiju piše HD) v disketniku z enojno ali dvojno gostoto zapisa. Ne bo šlo. Če ste prepričani, da disketnik podpira visoko gostoto, je pokvarjena disketa.

Ko se napaka pojavi pri delu s trdim diskom, je vaš naslednji stavek "Halo, servis?"

Bad command or file name

Verjetno ste naredili tipkarsko napako v DOSovi ukazni vrstici (C:\>). Včasih se zgodi, da na primer dir vtipkamo dri. Računalnik seveda ne ve, da ne znate tipkati, in javi napako. Če se zadeva pojavi med izvajanjem zagonske datoteke AUTOEXEC.BAT, jo preglejte in poiščite napačno zapisano vrstico.

Bad or missing filename

Napaka se najpogosteje pojavi, če manjka gonilnik, ki je zapisan v datoteki CONFIG.SYS. Preglejte datoteko. Sicer pa do napake pride, če manjka kakršenkoli fajl.

General Failure

Ko je računalnik resnično zmeden in ne ve, kaj se mu je zgodilo, izpljune to napako. Preglejte nastavitve trdega diska, format diskete, spoje in priključke na računalniku. Servis.

Insufficient disk space

Disketa ali disk sta napolnjena do vrha in nanju ne morete več zapisovati podatkov. Zbrišite nepotrebne datoteke ali pa si kupite večji disk. Izživljanje z najrazličnejšimi stackerji in diskdoublerji, ki povečajo prostornino trdega diska, je lahko usodno. Ni pa nujno.

Internal stack failure, system halted

Resetirajte računalnik in vstavite sistemsko disketo. V datoteko CONFIG.SYS, ki jo preberete s trdega diska, vpišite naslednjo vrstico:

```
STACKS 9 256
```

Datoteko shranite in resetirajte mašino. Če ne pomaga, spremenite 9 v 12. Še vedno isto sporočilo napake? Povečajte 12 v 15, 256 še pa ne spreminjajte.

Sector not found

Hm, DOS ne najde podatkov o trdem disku. V DOSovi ukazni vrstici vpišite:

```
C:\> CHKDSK
```

Če še niste naredili rezervne kopije trdega diska, storite to nemudoma. Vaš ponos je nemara v zadnjih vzdihljajih!

Še nekaj kratkih: nadgrajujte po eno samo stvar hkrati, pazite na statično elektriko, shranjujte stare škatle in priročnike, ne vlačite stvari skupaj na silo, ne zvijajte kartic, ne uporabljajte čistilnih disket, ne [illegible]tite, ne odpirajte monitorjev in adapterjev [illegible].

Zbirka ...za telebane
Elektrosfera
Šola Warda 0-0 (2)
Kolumna Mihe Kralja
Multimedija za telebane
Elektrosfera
Binarna deponija
Dhacker
Pisma bralcev

OROBIŽ

Oeksander Hropot

Smo telebani ali nismo?

Gotovo ste kdaj želeli kaj izvedeti, pa ste se bali, da boste izpadli teleban

Zbirka ...za telebane

Če prebirate kolumne Mihe Kralja, potem veste da smo računalnikarji organizirani kot kure. Vsaj kar se tiče hierarhije. Od tistih, ki so na dnu, do članov naše redakcije. In do tistih, ki so pod nami, čutimo prezir in pomilovanje. Ravno ti, pred vsem novopečeni lastniki računalnikov, so pomoči potrebni. Mi pa skrivamo pridobljeno znanje kot kača noge (da nas ne bi kdo prehitel). Včasih katerega od znalcev okrog srca zgrabi nekaj hladnega (morda slaba vest) da napiše kakšen priročnik, razumljiv samo njemu in morda še peščici posvečenih. Knjig, ki bi jih razumela raja ni bilo.

Seveda so Američani na področju računalniškega opismenjevanja zavohali gmade zelencev (brali so knjigo "Kako obogateti za telebane") in pričeli izdajati računalniške priročnike, ki jih je razumel vsak Američan. Zadeva se je prijela in naklade so šle v milijone.

Ena najbolj uspešnih zbirk takšnih priročnikov je nastala v založbi multinacionalke IDG (International Data Group). Poimenovali so jo ...for dummies, ali po naše ...za telebane. V angleškem izvirniku šteje zbirka že okrog sto naslovov, med katerimi niso nujno le računalniške teme. Tako vas lahko poučijo tudi o davkih ali vzdrževanju in nakupu ali prodaji avtomobila. Izdajajo pa celo "dummiesware" ("telebanski programi"), ki koketirajo tako z osovraženim DOS kot pomagajo pri deskanju po Internetu.

Pri založbi Pasadena so se kot poslovni partner IDG odločili ponuditi vsaj del obsežne zbirke tudi slovenskim bralcem in telebanom. Izdali so priročnika DOS in PC za telebane, ki sta bila viharno sprejeta in sta danes večini tistih, ki imajo računalnik, enakovredna Stoparskemu vodniku po galaksiji. Zato so kmalu sledili novi naslovi Windows - Okna za telebane, ki je tako zaokrožil in zaključil poglavje o računalniku in operacijskem sistemu (vsaj pri nas) in priročniki, namenjeni programskim paketom in aplikacijam, ki grenijo življenje povprečnemu Janezu, na primer Quattro Pro, Word za Okna, Excel, CorelDraw! v pripravi pa so že novi naslovi, tudi izpod peres slovenskih avtorjev.

In kaj je na priročnikih za telebane tako privlačnega? Predvsem popolnoma demistificirajo računalnik in programe, ki jih poganja po drobovju. Ponižajo ga na nivo navadnega stroja. Povedo vam, da ste gospodar vi, in da ni razloga za paniko. Sploh pa vam odkrito povejo, da v njih ni napisano več kot toliko, kolikor je potrebno za normalno delo. Normalno delo? Večina ljudi (tudi nas, ki so nam računalniki vsakdanja pizza) se z grozo spominja bolj ali manj uspešnih instalacij, zoprnih sistemskih sporočil, popolnih crkov sistema, čudnih zavijanj, ki so se širila iz zvočnika, grizljanja disket in (bog ne daj!) dimnih signalov, ko je odpovedala vsaka druga interakcija z uporabnikom. V takih primerih je dober priročnik zlata vreden. In dober priročnik vam bo povedal, da je to normalno delo. Dober priročnik vas bo naučil živeti z občasnimi sesutji, vam povedal, kako se neprijetnostim v večini primerov izognete, naučil vas bo celo nekaj ukazov, za katere ste vedeli, da obstajajo, pa jih niste znali uporabiti, in ukazov, ki jih sploh niste poznali, pa ste jih že gotovo uporabili. Če kdo potrebuje več, se bo ob priročniku za telebane naučil dovolj, da bo vsaj približno razumel špehe, ki jih dobite poleg programa samega. In takrat ne bo več teleban. Še vedno pa bo z nostalgijo pobožal izmučeno rumeno knjigo, ki bo počivala na polici nad računalnikom, vedoč, da je dobro služila svojemu namenu.



?>IN>_TER_NET>>

SFE..>>..RA

בִּרְכַּת הַמָּזוֹן

modem in par programov. To je vse. Nobenih raket, nobenega letenja. Nobenega ugan-jevanja gesel. Uporaba *Interneta* ni nič težja, kot uporaba urejevalnika besedil.

Ni si dal dopovedati. On, da že ve. Vse se je naučil in o vsem je bral. Da se ne bi kregala, sem mu vse skupaj pokazal v živo (brez virtualne čelade). In potem sva sedela za mašino, jez pa sem klikal in mu poskušal pri-kazati zaklade *Interneta*. Z vsakim klikom je bil revež manj zadovoljen.

- Bljak, Miha, tole je bedno. Ful bedno. Jaz sem si *Internet* čisto drugače predstav-ljal. Miha, ti govoriš o *Internetu*, pa sploh nisi faca, ampak bednik.

- Ne, ne, nisem jaz bednik. Jaz sem še ved-no faca (*skromnost nikoli ni bila med mojimi vrlinami*), zato raje poglej, kdo ti je naslikal tako predstavo o *Internetu*. Kdo ti je rekel, da se *Internetu* reče "informacijska super avtocesta"?

- V časopisu sem prebral.

- In kdo ti je rekel, da je *Internet* super kul zadevca, ki je prejšnji teden očitno še ni bilo?

- Mislim, da je bilo na televiziji.

- In kdo ti je natvezil, da je *Internet* ne-varna in strašljiva stvar, skozi katero lahko hekerji zgrizejo tvojo miško in pobruhajo tvoj trdi disk?

- V enem filmu je bilo! Sami butasti mediji! Oh, kako jih sovražim! Prekleti časopisi, preklete televizija! Očitno res ne vem, kaj *Internet* sploh je. Miha, a bi me ti naučil...

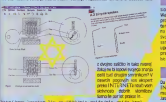
No, pa smo tam. Le malo ljudi zares ve, kaj bi sploh počeli z *Internetom*. Te ima namreč eno dobro in eno slabo lastnost:

Dobra lastnost:
Na Internetu je o-ho-gromno informacij
Slaba lastnost:
Na Internetu je o-ho-gromno informacij

Ja kaj bomo pa zdaj? Kaj bi - malo bomo sur-fali, malo bomo IRC-jeli in na sploh se bomo zafjeljbavali. Za kaj drugega *Internet* prav-zaprav sploh ni uporaben. Have fun!

✡Ni samo za tatove✡

INTERNET ni namenjen samo zabavi ali komerciali. Na njem se lahko tudi marsikaj naučite. Recimo vdiranja. Resno mislim vdiranja v ključavnice cilindrične šifbaste take



z dvojno zaščito in tako naprej. Zakaj ne bi lopovi svojega znanja delili tudi drugim smrtnikom? V desetih pogavjih vas ekspert preko INTERNETa nauči vseh skrivnosti dobrih vlomilcev. Samo še par let prakse in...

http://www.lysator.liu.se:7500/mit-guide/mit-guide.html

✡Da nam ne bo slabo...✡

O lastni nacionalni [illegible] pomo prav dobrega mnenja. Krvavice? Buueeee. Kislo zelje? Bljak! McDonalds je edina domača prehrana, ki je kaj vredna, kajne? No, za tiste, ki jim že ob samem omenjanju Avsenikov potice in narodnih noš postane neznosno slabo, so na





Inštitutu Jožefa Stefana naredili učno pot po slovenski kuhinji. Od štrukljev do krvavic od matevža

"וְהַקָּדוֹשׁ שֶׁנִּקְרָא"

in sploh vešte, kaj je to? do buhtajnov. Skupaj z recepti. Pa dober tek!

http://www.ijs.si/recipes/

✡Slovenski Juhu (Yahoo)✡

Slovenija je na INTERNETu ful bedno zastopana. Glede na to, kaj najdete na Webu po svetu, je vse, kar v majhni Sloveniji ponujamo na INTERNETu, mušji prdec. Ampak zdaj je vsaj bolj pregleden prdec. Če iščete kaj "slovenskega" po tem ne glejte na Yahoo. Poglejte na slovenskega robota, kjer lahko svoje prebliske in umotvore celo sami dodajate. Končno nekaj res uporabnega. In to izpod domačih prstov, pardon, tipk.

"הַבַּיִת הַגָּדוֹל"

http://www.fer.uni-lj.si/ferpages/

✡In še malo samohvale✡

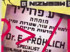
Da ne bi mislili, da se ena takale rubrika, kot je Elektrosfera, ne more pojaviti na INTERNETu! Ha! Da se od sramu v zemljo pogreznem, ali kaj? Jasno, da je na INTERNETu! Jasnci. Phal. Vsa naldadanja, ki jih z gnusom prebirate na teh dveh straneh, lahko polščete tudi s pomočjo Web klienta, jaz pa bom pridno beležil, kdo si upa in kdo ne. He he he... We are electricuted, aren't we?

http://www.ibm.si/elektrosfera/









IK, [B>>ERIPA2.NK>

?>/ELE.KT±‰RO



Qua je to SLIP?

SLIP je kratica, za katero vam ni treba vedeti, kaj pomeni. No, naj vam bo: SLIP pomeni Serial Line IP. To pa pomeni Serial Line Internet Protocol. Ste zdaj srečni?

Bolj pomembno je, kaj SLIP počne. Da vam ho skusaj povem in ne durele jasno si preskusite SLIP predstavljati kot način povezave v Internet prek modema ali serijske zveze. Vem, vem, vse skupaj je kar zamotano za dojemanje (še posebej, če se vam zdijo Windowsi precej bolj pogruntovščina), zato pozabite na vse skupaj, kar sem rekel do zdaj. Šnellerz za totalno začetnike so počenja.

Internet deluje na osnovi paketov. V vsakem paketu je informacija, kdo ga komu pošilja ter sevada kaj pošiljamo. Takim paketom (ki so nenormo majhne, običajno med 0,5 K in 4 K) rečemo TCP/IP paketi.

Kadar želimo nekaj početi prek Interneta, je nekje v našem računalniku en majhen podprogram, ki vsako naso zahtevo razsteri v TCP/IP pakete in jih odpošlje, obenem pa iz prispelih paketov sestavlja bolj ali manj smiselne celote, ter je posreduje višjim programom. Ta podprogram je neke vrste poštar.

Glavna finta pa je, zato, ker potreba I-net komunikacije prek paketov, lahko komunikiramo z več kot enim računalnikom na drugi strani Interneta. En paket pošljemo računalniku A, drugega modemu B, potem prideju trije paketi iz stroja C, po eden iz B in tako naprej. Bodo že programi, ki jih poganjamo (Web Explorer, Telnet, FTP Gopher, IRC...) razumeli vsebino paketov. Prišel bo pa vse poldne sestavil v logično celoto.

No, če razumete pakete omrežja Internet, potem boste razumeli SLIP. To je način, kako TCP/IP pakete natlačiti skozi modemsko (ali kakšno drugo serijsko) povezavo. Na eni strani tlačimo pakete not, na drugi strani jih pa pobiramo. In na isti način v drugo smer. In to hkrati. Jasno, da pri tem velja hitrost (če modemom sploh lahko rečemo, da so hitri). Got it?

Protokol, tako boste rekli. SLIP je kar protokol povezovanja računalnikov v Internetu prek modema. Malo moramo! SLIP sploh ni protokol, saj ne pozna nobene sinhronizacije ... SLIP je samo butanje TCP/IP paketov v modem. Bum! Bum! Bum! Samo to. Kdo jih na drugi strani sprejme, kdo jih pošilja, to SLIP-a sploh ni važno. Niti ne ve, da so paketi prišli nepoškodovani. Bum! Bum! Bum! SLIP je bil narejen takrat, ko za protokole še slišali niso. Precej primitivna in zastarela zadeva.

Zato poznamo PPP – Point to Point Protocol, ki je malo bolj moderno povezovanje v Internet prek modema. Za razliko od SLIP-a sam pri PPP povezavi ni potrebno vnaprej vedeti cele gore bolj ali manj nerazumljivih parametrov, saj se računalnika prek PPP-ja ob vzpostavitvi zveze vse dogovorita med seboj. PPP je protokol, kar pomeni, da se zna dinamično prilagajati vsem mogočim parametrom, motnjam in anomalijam na liniji, namesto da bi TCP/IP pakete slepo butal skozi modem. Po še za konec hitrejši je kot SLIP.

Jo kaj za vraga pa potem govorim o SLIP-u, če je PPP v vseh pogledih bolj kewl in kul? Je še tako, da je treba za vstop v Internet poiskati nekoga, ki vam bo vstop nudil. In med temi ponudniki vam več kot polovica ne ponuja povezave prek SLIP-a. SLIP je bil prvi. SLIP je tradicija. SLIP ima korenine v UNIX-u. PPP protokol ponuja sicer sedaj več I-net ponudnikov, a za vsak pravi računalnikar zaradi tega, ker PPP je za mehkužce. SLIP rulz.

Da zaključimo: lahko SLIP in PPP sta načina povezovanja v Internet prek modema (in tako je povezovanje večina hitrih smrtnikov). Ko se odločate za nakup povezave v Internet, preverite, da tako ni čisto več pomembnih govorcev o analogem-načinu (da ne rečem protokolu). In če se le da, se dogovorite za protokol PPP.

Sledili bi morala lista Internet-ponudnikov v Sloveniji. Pa je ni. Ker bi bilo to ena dolga reklama. Bom, kdor bo hotel, si bo že kupil oglas, a ne?

„אָבִינוּ רְעֵנוּ זוּנֵנוּ"

Preštej me nežno (ᏍᏣᏢ ᎦᏃᎩ ᏄᏩᏝᏂ)

Ste se kdaj spraševali tako nesmiselna vprašanja, kot so: kdo smo, zakaj smo, kam gremo, koliko nas je. Vsaj na zadnje vprašanje lahko dobite vsak hip kar najbolj svež odgovor (kot žemljice). To je torej poseben števec, ki vam vsakič, ko ga povprašate, prikaže trenutno število prebivalcev na zemeljski obli. Pa jih (nas) preštejte sami, če števcu ne verjamete!

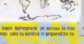
As of 9-Jun-95 (14:59:34 GMT) world population is

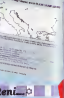
0 0 5 7 4 1 1 1 1 0 2 1

http://sunsite.unc.edu/lunarbin/worldpop/

Združeni kartografi Interneta

Ste mislili, da na INTERNETu ni zemljevidov? Bolj se ne bi mogli uštedi. Pri Xeroxu so naredili svoj WWW kotiček, na katerem so najprej hoteli predstavljati fotokopirne stroje, pa so v pomanjkanju [illegible] časa naredili samo robota, ki vam s solidno natančnostjo prikaže poljubno državo na svetu (v





poljubnem merilu).

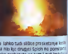
Samo klikati je treba. Mimogrede, pri Xeroxu še niso slišali za Slovenijo, zato ta kotiček ni priporočljiv za nacionaliste.

http://pubweb.parc.xerox.com/map/

Pa če eni niso kreteni...



George Goble je običajno čisto prijazen inženir, razen kadar se ima priložnost igrati z ognjem. Na njegovi domači strani boste "odkrili", kako lahko na hitro razžarite skledo oglja ob majhni pomoči dvaj



setih litrov tekočega kisika (ouch! peče!). Da bo bolj nazorno, lahko tudi slišite prasketanje ksih ove ognjene krogle. Ne počnite tega doma! Ne počnite tega niti kje drugje! Sploh ne pomislite, da bi lahko slučajno kdaj to kje počeli! George Goble (kot lahko preberete na tem I-net kotičku) počne še cel kup drugih obskurnih in nevarnih stvari. Še dobro, da je še vedno živ.

http://ghg.ecn.purdue.edu/

Še boljši od pentiuma

Miha se opraviči za napake in sešteje Pentiuma!

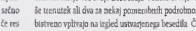
Ja priznam površen sem bil! Vse priznam samo ne mi več dihat v telefon kot bi bili potrebni sprejčka za astmo (nimam nobenega!) pa tudi grozilna pisma lahko nehate pošiljat (No ja tista od pervernih oboževalk lahko ostanejo.) Vdam se in nemu doma popravljam napako vseh Wordovih ukazov po natančnejšem štetju je petsto šetinoseundeset ... petsto šetrt ... huh?! 586? A se tudi vam zdi da tule nekaj za udarja po Penti ... ah upam da je to le naključje .. sečno upam da sem se samo zmotil pri štetju Kaj pa če res pride do napake pri deljenu mojega besedila in namesto "me- teorit" dobim "meteo- RIT"?! "Kaj si rekel Jože metek u rit? REŠITE ME!!!" ... Eh seveda kako da se tega nisem že takoj spomnil kakšna sreča! Word je boljši od Pentiuma saj deliti sploh ne zna!

Z občutnim olajšanjem (in celo zadnjico) se rajši lotimo tipkanja! Če nova datoteka še ni odprta pritisni **gumb za odpiranje novih datotek** čisto levo. Obstoječo datoteko pa lahko odpreš s sosednjim gumbom -jo najprej poiščeš med goščavo imenikov na tvojem trdem disku in dvakrat poklikaš ali pa označiš in pritisneš **"OK"**. Še preden se lotiš iskanja po imenikih poglej na dno menija **"File"**. Če bo tam nekje napisano ime iskane datoteke to pomeni da je bila pred kratkim odprta. Imas srečo saj jo lahko ponovno odpreš preprosto s klikom na njeno ime.

Obleka naredi č... ...črke!

V tem trenutku bi se že lahko povaljal na tipkovnico in bruhnil nanjo vse svoje nore ideje vendar si rajši vzemi še trenutek ali dva za nekaj pomembnih podrobnosti ki bistveno vplivajo na izgled ustvarjenega besedila. Čeprav pravijo da obleka še ne naredi človeka z besedili največkrat ni tako. Zunanji izgled besedila še pred branjem naredi prvi često odločilni vtis na bralca. Zato naj bodi len in z gumbki ter izbirami na oblikovalski vrstici določi

• **želeno pisavo** in **velikost črk**



• **stil pisave** Izbiraš med odebeljeno pisavo (**Bold** tipka "B") ki je debela kot kranjska klobasa podčrtano (<u>**Underline**</u> tipka "U") ali pa nagnjeno kot *CocaCola* (***Italics*** tipka "I"). Idealno za ljubezenska pisma



rahločutno nagnjene črke dobesedno zažgo vsako žensko bejbo

• in **način poravnavanja teksta**. Poravnaš ga lahko ob **levi**



ali **desni rob** ga **sredinsko centriraš** in tako vsako originalno blondinko nategneš, da si ji spesnil ljubezenski sonet, ali pa ga poravnaš ob **levem in desnem robu hkrati**

"Hit the beard and don't let the board bit You!"

Ko si črke do vratu oblekel in jih tako omazilil da se vse cedi, se lahko spraviš k torturi tipk. Ta se ne bomo spuščali v razne konogoprstne tehnike, mogoče le skromen nasvet, da se tipkanja s petimi prsti res splača naučiti. Mnogo hitrejše je in ko se privadiš delaš precej manj napak pa čeprav sploh ne gledaš v tipke. Takole "Tak nljasdčin tikpajna ej pa res odberi" Jajks spet so se mi prsti zavozljali :-(Med tipkanjem ni potrebno pritiskati tipke **"enter"** da bi prišel v novo vrstico. Word to počne namesto tebe. Kajti pritisk tipke **"enter"** ne pomeni samo preboda v novo vrstico ampak tudi **nov odstavek**. Če le vedno želiš na silo v novo vrstico ne da bi pretrgal odstavek, pritisni **"shift+enter"**. Omenjene lastnosti tipke "enter" so najbolj opazne pri poravnavanju teksta ob levi in desni rob hkrati

Novi make-up

Upam da si pravi čas dojel da preoblačilnica črk ne deluje samo pred tipkanjem in da lahko črke "lišpaš" kadar se ti zljubi. Seveda bodo novi make-up nosile samo črke ki si jih natipkal po spremembah. Tudi če zgornje skrivnosti nisi dojel pravočasno in si celotno besedilo natipkal v eni sami barvi ne bo panike. Še presenetljivo veliko možnosti je, da stvari popraviš, samo malo okrog sebe poglej! Poišči tisto podgano za premikanje kurzorja po ekranu. Če je na svoji založeni mizi ne najdeš zgrabi kable ki se vijejo iz računalnika in vleci dokler se med drugimi zadevami na obzorje ne priklati tudi ta nesojeni glodalec. Junaško ga zgrabi in zapelji kurzor k črkam (besedam) ki bi jih želel polepšati ter jih označi. Črke lahko označiš na več načinov

• kurzor nastaviš na začetek izbrane skupine črk (besed stavkov ...) pritisneš levi mišji gumb ga vztrajno držiš in vlečeš vse do zadnje črke, ki jo še želiš označiti. Spustiš mišji gumb ... Tako kot bi označeval besedilo na papirju s tistimi fluorescentnimi flumastri.



• če dvakrat hitro klikneš na besedo se cela samodejno označi



• če dvakrat hitro klikneš na označeno besedilo ali pa trikrat na katero koli besedo se označi kar cel odstavek.

• če želiš označenemu besedilu dodati še nove črke drži tipko **"shift"** in klikni na zadnjo črko ki jo še želiš označiti. Označil se bo ves tekst med prej označenim besedilom in mestom klika

• celotno besedilo označiš s **"Ctrl+A"**. Označeno besedilo se bo temno obarvalo. Vse spremembe "lišparije" preoblačenja make-upi.. so zdaj namenjeni izključno označenemu tekstu. Da se znebiš te oznake črnega znamenja prekletstva nad črkami klikni kamor koli na neoznačeno besedilo ... najprimes kar na konec. Tu lahko nadaljuješ s pisanjem v starih nastavitvah

Ko je besedilo napisano ga **shraniš z disketasto tipko** in **natisneš s tipko s tiskalnikom**. Ob prvem shranjevanju si moraš izmisliti še ime (**File Name**) in imenik (**Directories**) datoteke

PS Še skromen a sila uporaben nasvetek za konec. Razišči pomen gumbkov "**undo**" in "**redo**" ter pritiska na tipki "**Alt+Backspace**". (Prvi in slednji izničita učineka zadnjega ukaza spremembe tipkanja itd "redo" pa zopet ponovi pravkar izničeni ukaz. Odrešitev za kronične zmotljivce.)

Miha Kralj, Kolumna

HUGO SUXX

Televizije ne gledam prav pogosto, pa še takrat, ko ja, arihajaja moji najljubši kanali s satelita. Verjetno sem ravna zardai tega inel tako nepopisno srečo in se s čudovito igrico "Hugotove prigode" na TV Slovenija seznanil šele pred kratkim in še vedno mi je žal. Česa tako neumnega še nisem videl.

No, pa zočnimo!

Igra v svojih najboljših trenutkih (med štetjem rezultata) spominja na slabo reciklirano koda kokšnega arograma za finančne kalkulacije. Programer Hugota je bil očitno sadist, z nepopisno željo, da naredi primitivno, duhamorno in naspioh kretensko igra. Če je že an med programiranjem trpel, zakoj ne bi trpeli tudi vsi, ki se bodo poskušali igrati s tem izrodkom?

Se vam zdi, da pretiravam? 'Benti, o ste sploh videli ta kozlarijo? Neko primitivno in slabo onimirano bitje drka po drezini (minagrede, kdaj je kdo videl drezino v živo?), očitno na neki obskurni železniški postaji, kjer na vseh tirih začuda ravno speljuje neverjetno veliko lokomotiv. Da bo kretenizem bolj popoln, so na vseh železniških drogavih obešene vreče z zlatom, ki jih mora Hugo na drkajoči drezini pobirati. Vreče? Z zlatom!?

Sem šel areverit na železniško postajo: na nobenem stebru ni ničesar. Nobenega zlota. In star, zapit železničar se je blazno krohotal že sami ideji, da bi kdo obešal zlato na štange. Ampak pri Hugotu je vse mogoče.

Zvak! To je verjetno prvi (in popolnoma neuspel) poskus, kako sinhronizirati računalniška igro v slovenščina. Primitivni stavki, ki jih Hugo ponovi **vsakič**, kadar se mu kaj zgodi, sa ne samo zateženi ampak tudi kretenski. Hugo (pa kakšna smrdljiva žival je sploh to?) ima očitna samo dva zoba in temu primerno je njegovo izgovarjava: otročja, sesljajoča in sladko cedeča. Da v hipu fašete sladkorno!

Da se ne bom spuščal v detajle igrica Hugo ni vredna niti pol polomljenega joysticka, kaj tako primitivnega se v nevijoh sploh ne ocenjuje. Rečeš shit, pa je. Potem pa hitro zažgeš en Mortal Kombat in udariš par fatalityjev. Mortal Kombat rulzi Hugo Suxx!

Saj, to je norrro!

Zdaj pride šele tista, zaradi česar so se moje oči odločile, da se raje takoj upokojijo, ušesa pa so zahtevala vsaj teden dopusta: to "čudovita, nenasilna in prijazno" igrico je nekdo podtaknil na televizijo! V studiu se zbere trop idiotov, ki paazujejo, kako umsko zaostali posamezniki kličejo po telefonu in s tonskimi tipkami (biiiiii, buuuuuu, biiiiiii, buuuuu) krmilija gnilega Hugota, ki z užitkom drka drezina. Biiii, buuuu, biiiiiiiiiii, špljoc! Namesto, bo bi vlak Hugota spremenil v 3 milimetre debelo mesno musako, Hugo mirno porkrat poskoči po tračnici in si rit vtakne v kahlo. kako poučno! Don't try this at home!

In vse skupaj je začinjeno s povezovalci igre, ki (pač zata, da jim ota Trefalt plača honorar) poskušajo hkrati animirati gledalce pred televizorji, idiate v studiu, izrodke za telefoni in še samc sebe. Priznate, da je njihovo poslanstvo vnaprej obsojeno na propad? Bedni voščeni nasmehi, komentiranje (ne)uspelih (biiiii, buuuuu, biiii) premikav Hugota, prestopanje z noge na nogo, praskanje po riti in zehanje. Ej, fui zabavno! Taka se nisem zabaval že dakar... Odkar... Pravzaprav ne vem, če sem se sploh kdaj tako zabaval. Fui špon, res!

In mi naj to gledamo! Cela Slovenija naj to gleda! Stare gospe v naslanjačih to itak gledajo! Mamice za štedilniki to tudi gledaja! Mladi, stari, zelo stari, zelo zelo stari... Pardon izrazu, ampak, jebenti! A res mislija, da ima pol Slovenije IQ manjši od številke noge? Ostanek pa je kao bolj neumen da povprečno inteligentnega kaktusa? Ne vi mene v glavo.. ! Še dobro, da imam možnost gledat Sky One, na njem pa dadaja Beat the Elite. Yeah! Ta je TV addaja za igre! Sky One rulz! TV Slovenija suxx!

Mislim, da je tole lahko nevorno!

Ne! To ni res! Prosim! Odprem radio in iz njega mi v ušesa plane melodija. "Hugo, ne boj se več . la la la.. " Možgani so se odločili, bo zanje in za to čudovito melodija hkrati v moji glavi ni prostora, zato so se pogreznili nekam globoko v hrbtenjačo.

Band, ki je sposoben narediti komad na temo Hugota idiota, je 1) prmeten (ker je odkril, da je Slovenija res polno bitij z gobastim izrastkom namesto možganov), ali b) tako zelo čez les, da bi si vsak psihiater mel roke ob misli na strošek, kolikor bo stala terapija "normalizacije" banda. Bolno. In žalostno, če prav pomislim. Zelo žalostno.

Ne, ni še konec. Ne smem pozabit na razglednice s Hugotom, pa značke s Hugotom, pa copatke s Hugotom, bo ne omenjam zvezkov, kulijev, flomastrov in šilčkov s Hugotom. Ker ste vi tako želeli. Oh, sem vam pozabil omeniti majhne, srednje, velike, zelo velike in ogromne plišaste Hugote (in vse ostale člane njegove družinice, ki v igri lepo sedijo v ječi - kamor tudi spadajo), v različnih vedenjskih in razpoloženjskih pozah? Sick. So sick, it makes me sick.

In ko se bo pred mano pojavil prvi, ki bo trdil, da je prek telefona na televiziji špilal Hugota, ga bom najprej povabil na pivo, potem mu bom dal po ena na gobec. Piva bo dobil za hrabrost, da se je spustil v taka avantura, po zoben pa bo dobil za kazen, ker mu je to prišla na misel.

Hugo suxx!

Primož Škerl

Cedeji za vsakdanjo rabo

Kako kupiti CD-ROM pogon in kaj lahko z njim počnete

Večina ljudi se je sprijaznila z dejstvom da glasbene kasete pač ne more vtakniti v laserski gramofon tako kot laserske plošče ne more stlačiti v videorekorder (fizično bi se seveda dalo toda plošče vseeno ne bi mogli poslušati ..) V računalništvu pa so se stvari zasukale ravno v nasprotno smer večino programov kot so enciklopedije in igre so začeli shranjevati na laserskih ploščah zaradi njihove prostornosti Teh se pa ne da predvajati na domačem glasbenem stolpu Da bo zmeda še večja. Eric Clapton prav lepo doni iz računalnikovega CD pogona Če se tu pridružijo še druge oblike zapisa na lasersko ploščo kot so CD-i, PhotoCD in CD-XA, postane zmeda popolna Nekako jo bo treba pospraviti.

Splošno prepričanje je da je v glasbenem stolpu in v računalniku za predvajanje cedejev ista naprava To ni res Glasba se predvaja v nekem zaporedju medtem ko je glavni hobi računalnika, da skače sem ter tja po plošči in išče iglo na dnu oceana Zato je bilo treba za računalnike razviti pogone ki hitreje krivarijo med datotekami. To pa še ni bilo dovolj Hitrost, s katero so se vrtele plošče z glasbo je bila za računalnike mnogo premajhna. Zato so luč sveta ugledali hitrejši pogoni z dvojno in trojno hitrostjo zadnji krik mode pa je štirikratna hitrost glede na glasbene prednike Če se boste torej odpravili po CD-ROM pogon ne kupite ničesar kar ima hitrost vrtenja manjšo od dvakratne dober nakup pa so tudi najhitrejši pogoni ki niso več tako dragi Nikar pa ne kupujte pogonov z enojno hitrostjo Če vas kdo prepriča, da je to dovolj velika hitrost, se hoče samo znebiti stare šare Druga bistvena številka je čas dostopa Pove koliko časa povprečno preteče preden se najde zahtevani podatek. Čim manjša je ta številka tem hitrejši je pogon Tipične številke so okrog 200 ms

Kje in kako kupiti CD pogon? Možnosti je več, navedene pa so od "trotelziher" do "sam svoj mojster" stopnje

- Kupite multimedijski komplet v katerem so poleg pogona še zvočna kartica zvočniki in vsi kabli. Tako bo oprema zagotovo uigrana po namestitvi v računalnik.
- Če že imate zvočno kartico, poiščite v njenem priročniku seznam pogonov ki delujejo z vašo kartico. Pazite- ne ustreza vsak pogon!
- Če vaša zvočna kartica ne podpira CD pogonov morate najti pogon s svojim *krmilnikom* ali pa takega, ki ustreza vašemu krmilniku za trdi disk.
- Zvočne kartice imajo včasih vdelan *SCSI 2 krmilnik*. Če poiščete *SCSI 2* CD pogon je sožitje v računalniku zagotovljeno

Večinoma se prodajajo notranji pogoni Kupite lahko tudi zunanjega vendar se boste morali pripraviti na višjo ceno (zaradi lepe škatle) poseben krmilnik nekaj dodatnih kablov (povezava pogona in zvočne kartice napajanje.) ne boste pa imeli težav s prostorom v ohišju Da ne bo zmede obe izvedbi delata enako dobro le oblikovani sta drugače

Upam da vas beseda *krmilnik* ni pretirano prestrašila To je le povezava med računalnikom in pogonom, tako kot je ojačevalec povezava med CD gramofonom in zvočniki Pri starejših pogonih je bila to posebna kartica ki so jo pozneje izdelovalci zvočnih kartic stlačili kar na svoje proizvode Zato lahko nekatere CD pogone priključite kar na zvočne kartice Ko so se pred kratkim vsi proizvajalci CD pogonov začeli pokoravati skupnemu standardu je prevladal IDE priključek, ki poveže pogon s krmilnikom trdega diska Slednja možnost je najenostavnejša Omenil sem tudi SCSI 2 krmilnik (kratica pomeni *Small Computer System Interface* vmesnik za male računalnike) ki je sicer najkvalitetnejša mogoča povezava z računalnikom je pa tudi najdražja po količini zapravljenega denarja in živcev preden steče kot bi morala.

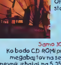
Mnogo ljudi zanima če je mogoče na CD pogonu poslušati tudi glasbene plošče Odgovor je pritrdilen na vseh pogonih prodanih v zadnjih letih, lahko poslušate tudi svoje priljubljene klasike žagarje ali kaj drugega Povezava z računalnikom pa omogoča se marsikaj drugega. Tako lahko dele Abbinih skladb celo vključite v svoje dokumente Če pa ste kupili zunanji pogon morate napeljati za poslušanje glasbe poseben kabel do zvočne kartice Ali pa se zadovoljiti s slušalkami Pri notranjih pogonih morate priključiti dva kabla enega za krmilnik in drugega za prenos zvoka na zvočno kartico Za predvajanje zvoka v Oknih uporabite Media Player Za avdiofile zvočno kartico lahko povežete z domačim glasbenim stolpom in uživate v pomanjkanju hreščanja poceni zvočnikov ki so bili priloženi kartici.

Še beseda o Kodak PhotoCD To je v tujini uveljavljen format shranjevanja fotografij ki ste jih posneli na dopustu na lasersko ploščo Z negativi odhitite v foto laboratorij in čez nekaj časa dvignete lasersko ploščo z vašimi slikami in negative Pri nas tega še nihče ne dela

CD>BINARNA DEPONIJA

Tuna ali ne tuna?
American Microsystems podarja konzervo tune ob vsakem nakupu računalnika





Bife je zares popolna pisarna
V oglasu za Novellov WordPerfect je na sliki tale pisarna, zraven pa piše The Perfect Office. Slika je namreč posneta v bifeju stolpnice Marriott v San Franciscu

Samo 300 MB/s???
Ko bodo CD ROMi prenesli 300 megabajtov na sekundo, bo Dnevnik izhajal na 5,25' disketah. Gre seveda za 300 KB/s ..

katerih predvajamo digitaliziran video posnetek. Najzmogljivejši trdi diski zmorejo hitrosti prenosa do 5 MBajtov/s, CD ROM celo samo 300 MB/s (dvojna hitrost). Da bi skozi ozka grla uspeli spraviti tolikšne količine po-

Značilen je slab spomin še ena Dnevnikova
Možgani avtorja tega besedila pa temeljijo na jogurtu.

žgane povezali s silikonskimi čipi.
»Omenjena povezava bi ustvarila fizično zvezo med človeškimi možgani, katerih spomin temelji na ogljiku, in računalniškim čipom, za katerega je značilen silikonski spomin«, je zapisal britanski časopis
Če bi do take povezave res prišlo, bi

Digitalni video in osebni računalniki

Ena sama sekunda digitaliziranega videa televizijske kakovosti zasede skoraj 26 MBajtov na sekundo

Saj ni res, pa je še ena Dnevnikova
Ena sekunda je 26 MB na sekundo? Seveda, saj je ena kvadratna sekunda 26 MB, ali s^2 = 26 MB. Škoda, da so mature že mimo..

Odgovorite na vprašanja nagradnih iger!

- Katero napravo za VR, dostopno običajnemu uporabniku smo pred kratkim testirali v Megazinu (več o nagradni igri na str. 10) ?

- Kdo se se skriva za psihičem v igri Psycho Pinball (več o nagradni igri na str. 11) ?

- Vpišite tip letala, s katerim bo izžrebanec letel (več o nagradni igri na str. 21) !

Napišite šest računalniških iger!

....

....

Vpišite najboljše tri igre za lestvico!

1. ....
2. ....
3. ....

Moj naslov:

Ime in priimek: ....
Naslov: ....
Tip računalnika: ....
Starost: ....

NAGRADE: FLIGHT UNLIMITED, JAGGED ALLIANCE, BIOFORGE, FOOTBALL GLORY, MAABUS, DOOM 2 PACK!!!

And now for something completely different!

Res je da je življenje na ostali majceni ustanovi, Pasade na imenovani neoprijivo pa vendar smo se odločili da vam os kratko predstavimo našo dejavnost. ...ah, ne – to ne pač pa Sanjo [*NEEEEE to je bila Sanja] In potem je Bog naredil Evo in rekel Adamu "No izberi si ženo!" Prvi primer socialne demokracije. Nas to niti ne zanima.

Banda Megazinovcev je semkaj prilomastila ko je bil tu hladilnik že poln No potem ni bil več. Popili smo vso lahko Bruhkolo šum na srcu Fanto in punčko ter seve da mleko za tretji razred Imamo še druge zelo priljubljene stroje na primer fotokopirnega ki tiska tudi na A3 format in dobro zlikane kance ker doseže celo ločljivost 142 pik na svetlobno leto Tudi kavomat je precej priljubljen, med čiščenjem parketa in sten se pa vsi skrijejo Nekateri celo sami vase Potem pa ne najdejo več ven!

Potem ni dolgo nič Potem so tu g. Direktor. Oni rečejo "živite" ali "umrite!" Tega zadnjega še niso nikoli rekli So neke vrste Cezar z vedno dvignjenim palcem Potem so še ostali In ostali In še ostali ostali In se več jih je Matr nas je! Okrog sedemnajst ljudi se kuvarja s to revijo Si predstavljate da bi skoraj cel časopis naredila le dva človeka? Npr Čuri in Muri To sta dva polha ki živita pri nas na podstrehi. Sta povsem normalna polha ki zjutraj po tušicanju preganjata pingvina. Tudi pingvin je povsem normalen le včasih je sortev

Kot že rečeno so tu tudi ostali Najprej se posvetimo glavnemu in odgovornemu uredniku Ta najraje dirka s svojo Lancio Delto HF turbo ki ima več konjev kot jih je imela poljska vojska pred drugo svetovno vojno Sicer pa se je pred kratkim poročil

Potem je tu se en urednik, iz katerega se upamo malo bolj ponorčevati. Fant je še mlad in ga zato uporabljamo za vratnico pri pisarniškem nogometu Razen kadar je v napadu Takrat neumorno zabija gole in oblečene in se veseli sam s sabo ker smo ostali v bifeju. Najraje ga imamo kadar je prehlajen. Zakaj? O tem kdaj tretjič.. Je zagret ekonomist In rekorder.

Na vrsti so pešci To je skupina ljudi ki se sprehaja po uredništvu Vsi sami zase trdijo da tu delajo samo zato da se lahko neumorno igrajo na že tako zahtevnih računalnikih Drugače bi morali kupiti žeton pri naših ljubih tajnicah Te so seveda tako zelo pomembne da jih niti ne znava pravilno razvrstiti Njihova skupna imenovalca sta Rambo in dejstvo da jim vedno odnesemo selotejp in škarje Ena od njih je bila celo tako huda, da je škarje in selotejp kar sama vzela nazaj Nesramnost pa taka! Od takrat si pri njej ne smemo sposoditi niti tanče za pikado, niti ji ne smemo formatirati trdega diska Drugi dve tajnici imata pisarno na čisto drugem koncu in ju ne vidimo prav pogosto Zato niti ne vemo, če jima graubajder še dela

Vrnimo se k pešcem. Nekateri pišejo tekste drugi taiste tekste radirajo in zahtevajo od prvih, da jih napišejo na novo Spet tretji se ukvarjajo s preživetjem naše revije Ne, oni ne hodijo po pice ampak skrbijo za čim popolnejši seznam oglaševalcev na prvi strani Teh ljudi ne bi omenjala ker imajo očala ali pa jih nimajo So pa vseeno pomembni saj brez njih Megazin ne bi stal 250 tolarjev Ampak 200!

Člani uredništva so seveda najpomembnejši del revije [A ja? Na kateri strani pa so?] saj prav oni napišejo vse suhe klobasaste tekstov da se dolge ure smejete blesarijam, ki so se jim zapisale, radirate tipkarske napake ki jih šef spregleda ali mu jih ne upava popraviti in cedite slane ob najnovejših igrah

ime in priimek	ime na BBS-u	naslov na e-mail (Internet)	telefon	interna
Miha Amon	Miha Amon	miha_amon@pasadena.si	133 51 21	13
Andrej Bohinc	Andrej Bohinc	andrej bohinc@pasadena si	133 51 21	14
Aleksander Hropot	Aleksander Hropot	aleksander hropot@pasadena si	133 51 21	13
Dalibor Jovanović	Dalibor Jovanovic	dalibor jovanovic@pasadena si	133 51 21	13
Rok Kočar	Rok Kocar	rok kocar@pasadena si	133 51 21	13
Miha Kralj	Miha Kralj	miha@kirk ibm si	176 33 88	
Ales Petrič	Ales Petric	ales petric@pasadena si	133 44 00	14
Primož Škerl	Primoz Skerl	primoz skerl@pasadena si	133 51 21	13
Andrej Troha	Andrej Troha	andrej troha@pasadena si	132 04 08	
Boštjan Troha	Bostjan Troha	bostjan troha@pasadena si	133 23 23	18

NAROČILNICA

NAGRADE: IZLETI V BENETKE S KATAMARANOM PRINCE OF VENICE!

☐ Kot pravna oseba (podjetje) bomo letno naročnino poravnali najkasneje 8 dni po prejemu računa in tako izkoristili 10% popust na prodajno ceno

☐ Kot navadna (fizična) oseba bom letno naročnino poravnal najkasneje 8 dni po prejemu računa (položnica) in tako izkoristil spektakularni 15% popust!

Podjetje (za pravne osebe) ....

Ime in priimek ....

Ulica ....

Kraj in poštna številka ....

Telefon ....

Podpis (ali podpis staršev za mlajše od 15 let) ....

mladinska knjiga

TRGOVINA

Nazorjevo 1, tel.: 061-210 370

MULTIMEDIA CENTER

Vabimo vas v obnovljeno trgovino Mladinske knjige. Naša trgovina je postala prva znanilka multimedijske pomladi. Na novo odprti multimedia center bo zadovoljil tako začetnike kot najzahtevnejše kupce.

Nudimo vam:

..... multimedijske računalnike

..... ATARI -FALCON računalnike za glasbeno nadarjene

..... zvočne kartice, video kartice, MPEG video, znanih proizvajalcev CREATIVE, AdLib® MultiMedia, GRAVIS Advanced

..... CD ROM pogone MITSUMI, SONY, NEC

..... multimedijske zvočnike QuickShot®

..... igralne palice QuickShot®, GRAVIS Advanced

..... veliko izbira CD ROM-ov (CD ROM s 3500 igrami in dodatki za DOS)

..... za tiste, ki jim je multimedia premalo pa ponujamo celoten program

SEGA, Nintendo, JAGUAR

konzole s popolno ponudbo iger za vse sisteme.

..... **PHILIPS -CD-I**



V reviji SegaPro boste našli vse uspešnice za Mega Drive, Game Gear in Mega-CD ter še kopico tematskih člankov o nastajajočih igrah, napovedi, navodila in nasvete za igranje.
Če želite dodatne informacije za revije ali pa bi se nanje naročili, pokličite slovenskega uvoznika Mladinske Knjige trgovine na telefon (061) 210 370

